

⚠ Hratelná demo! ☺ Upřímné recenze! ✕ Exkluzivní zprávy! ☑ Profi tipy!

Oficiální Český

ČÍSLO 41

PlayStation Magazín

"MÁŠ TO SEČTENÝ,
DÁBELSKÝ ZLOSÝNE..."

SPIDER MAN 2

MASIVNÍ PREVIEW!

Poprvé jsme si zahráli
výtečné pokračování!
Desetistránkový speciál...

DAVID BECKHAM SOCCER

"Milimetrový centr snů!"
První zprávy o fotbalové hře
anglické fotbalové hvězdy! Trefí
se do brány? Zjistěte na straně 6...

Varování:
Kluzký povrch budovy.
Superhrdinové pozor!

**VELKÝ
PLAKÁT**

Tomb Raider
& Final
Fantasy



**ZÁZRAČNÉ
RECENZE**

Batman: Gotham City Racer ● Champ Surfer
Breath of Fire IV ● Technomage
A řada dalších...



NÁVODY ALONE IN THE DARK & MAT HOFFMAN

Recenze filmů Tomb Raider & Final Fantasy ● Worms World Party ● Lavina
soutěží a výher ● Liga Mistrů ● Nové PS2 hry ● The Italian Job ● Cheaty **A DALŠÍ...**

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.

Cena 230,- Kč Srpen 2001

Bubenská nábřeží 308
170 04 Praha 7
Tel.: 02/8387 1643



0 8



Nejlepší PlayStation Magazín na světě

PlayStation Magazín

ČÍSLO 41
Srpen

Na obálce

- **David Beckham Soccer**
Bude to fotbalová bomba nebo propadák? **Strana 6**
- **Spider-Man 2**
Přichází naše skvělé téma piné pavučinových hrátek **Strana 18**
- **Úžasné recenze**
Přehledka veškerých nových her **Strana 28**
- **Návod na Hoffmana**
Velké odhalení speciálních pohybů plus užitečné tipy **Strana 68**

Na CD

- **Mat Hoffman's Pro BMX**
Hratelné
- **ISS Pro Evolution 2**
Hratelné
- **Toy Story Racer**
Hratelné
- **Lego Island 2**
Hratelné
- **Speed Freaks**
Hratelné
- **Formula 1 '99**
Hratelné

Tento měsíc najdete v nadupaném magazínu...

Představujeme nové hry

- David Beckham Soccer**
Hvězda anglického fotbalu odpaluje playstationovou kampaň **006**
- Worms World Party**
Nový špičkový multiplayer plný malých slizounků **008**
- Spider-Man 2**
Jedině v našem speciálním desetistránkovém komiksu se dozvíte všechno **018**

Upřímné recenze

- Breath Of Fire IV**
Bombastické RPG, které se stane soupeřem *Final Fantasy* **028**
- Techno Mage**
Solidní RPG, tentokrát nikoliv z Japonska, ale z Německa **032**
- Batman: Gotham City Racer** **034**
- Rugrats: Totally Angelica** **035**
- Spec Ops: Covert Assault** **035**
- Championship Surfer** **036**
- Motocross Mania** **038**
- Roland Garros French Open 2001** **039**
- Inspector Gadget: Gadget's Crazy Maze** **039**
- Mary-Kate And Ashley Winners Circle** **039**
- ICC 2001: The Ashes Edition** **040**

Životně důležité tipy

- Hemí pomoc**
Popožeňte trošku nejnovější hry **056**
- Cheatový tatka**
Všechny cheaty má v malíčku **058**
- Alone In The Dark IV** **060**
- Mat Hoffman's Pro BMX** **068**

No.1
pro
PS One™



Beckham Soccer: První otukání nové fotbalové hry.

Pravidelné rubriky

- Loading**
Hordy nejžhavějších playstationových novinek **010**
- Nové periferie**
Nejnovější playstationový hardware rozebraný v recenzích **016**
- Bída s nouzí**
Tady si nebereme servítky se špatnými hrami **042**
- Výhodná koupě**
Vydali jsme se do ulic a našli nejlepší zlevněné nabídky **043**
- Spravedlnost s pávní**
Posvítíme si na nejhorší hru tohoto měsíce **044**
- Předplatné** **054**
- Pekelný disk**
Úkoly, tipy a všemožná tajemství demodisku. **073**
- Liga mistrů**
Nejdrsnější hráči z řad našich čtenářů. Jste tam? **082**
- Soutěž**
Vyhrajte šíleně vysokou hromadu her **084**
- PlayStation 2**
Nejnovější kouzla a čáry z černé magické skříňky **086**
- Pomsta čtenářů**
Říkáte nám, co si *skutečně* myslíte, a my odpovídáme **094**
- Listáma**
Vaše krev, pot a slzy na stránkách s dopisy **096**
- Game Over**
Není proč plakat, tady se dočtete, co vás čeká příští měsíc. ... **098**

OTOČTE NA
STRANU 73
Ted!



OTOČTE LIST A ZJISTĚTE VÍCE...





Obsah
Žij blaze PS1

PlayStation Magazín

Výkonný ředitel:

Jan Svátek

Šéfredaktor:

Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:

Jakub Holý, Štěpán Kopřiva, Jiří "Jizva" Pavlovský, Lukáš Kolínský a samozřejmě vy, naši čtenáři!

Překlad převzatých materiálů:

Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:

Šárka Kvasničková

Hotline PSM:

Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 02/8387 1637 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Grafická úprava a sazba:

Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbx.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Rezac

Vydavatel a redakce:

Omega Publishing Group, s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 182, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.

Inzerce:

Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dvořák
e-mail: inzerce@omegagroup.cz

Distribuce:

Vedoucí distribuce: Lukáš Daníhelka
e-mail: distribuce@omegagroup.cz

Omega Publishing Group s. r. o.
dále vydává časopisy:



Náklad:

19 000 kusů

Cena výtisku s CD:

230 Kč
ISSN: 1212 - 060X

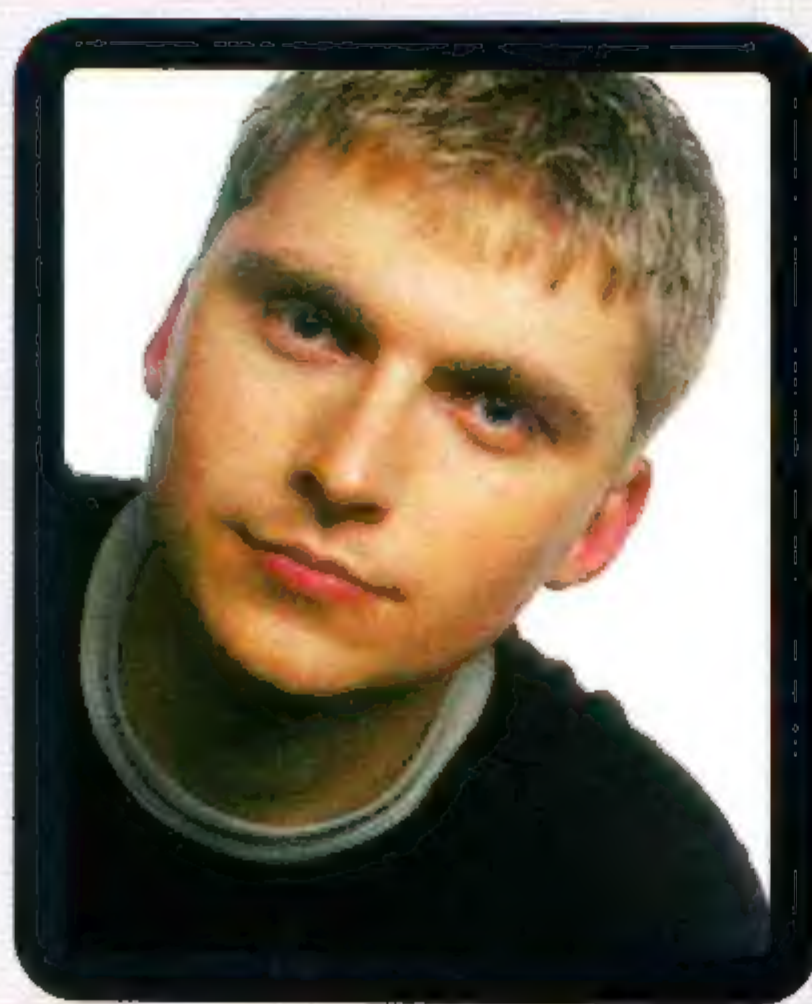
Originál vydává:

Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Šéfredaktor: Mark Donald



Zvláštní poděkování:

TV Nova za to, že se rozhodla nevyšlat přenos z fotbalové ligy, společnost Activision za kvalitní vydání i chystané hry, neznámému čtenáři za film E.T., který nám poslal na videokazetu spolu se svým příspěvkem do Ligy mistrů



CELEBRITY...
„Za pár měsíců se možná právě vaše jméno objeví přímo na CD, kde ho spatří půl milionu hráčů z celé Evropy.“



Minulý měsíc jsme zařadili vyšší rychlostní stupeň, tento měsíc

byl pak ve znamení soustavné akcelerace. Pomalu začínáme překračovat povolenou rychlost - připravujeme totiž nový obsah CD, kde se v následujících měsících objeví nejlepší záběry našich či vašich výkonů, ale i nejrůznější bonusy a celé jednoduché hry, které si věrní čtenáři pamatují pod názvem Yaroze. I když to bude ještě nějaký čas trvat, na tomto obsahu se můžete podílet právě vy. Podařil se vám v nějaké hře husarský kousek nebo jste se vypracovali k neuvěřitelným výkonům? Natočte to nebo uložte na paměťovku a podělte se s námi. Za pár měsíců se možná právě vaše jméno objeví přímo na CD, kde ho spatří půl milionu hráčů z celé Evropy. A samozřejmě se dočkáte velmi zajímavých cen, kterých mimochodem můžete už v tomto čísle vyhrát doslova mraky.

Ale dost už slibů. Srpen se mezi českými hráči zapíše do historie jako měsíc filmu. Premiéry *Final Fantasy* a *Tomb Raider* do kina jistě nalákají davy věrných hráčů, ale jsou to také dobré filmy? Ačkoliv se v našich recenzích povolnější kolegové vyjadřují poměrně pozitivně, já osobně jsem byl zklamán, obzvláště v případě *Final Fantasy*. Svět filmu a her je zkrátka odlišný, a i když je oproti předchozím pokusům znatelné výrazné zlepšení, stále čekám na film, u kterého se budu bavit tak dobře jako u jeho předlohy. Adeptů je celá řada a je to, zdá se, jen otázka času. A nebo jsem jen příliš náročný.

Užijte si srpen, ať už v kině nebo s ovladačem v ruce a zůstaňte s námi. ●

Jan Modrák

Jan Modrák
Šéfredaktor

Napište nám, co si myslíte

Máte co říci k našemu novému designu, časopisu jako takovému nebo PS1 vůbec? Pak nám svůj názor pošlete na adresu:

OFICIÁLNÍ PLAYSTATION MAGAZÍN

P.O.BOX 182
Praha 7
170 04

Žijte ji!
Dýchejte ji!
psone™
Hrajte!

Vyhřevte se na sluníčku

Oficiální Český

PLAYS

⬆ Hratelná demo! Ⓞ Upřímné recenze!

Začněte tady

Budte „in“

Odhalení nejnovějších her strana 54

Ušetřete peníze

Naši lovci slev představují kořist strana 43

Staňte se legendou

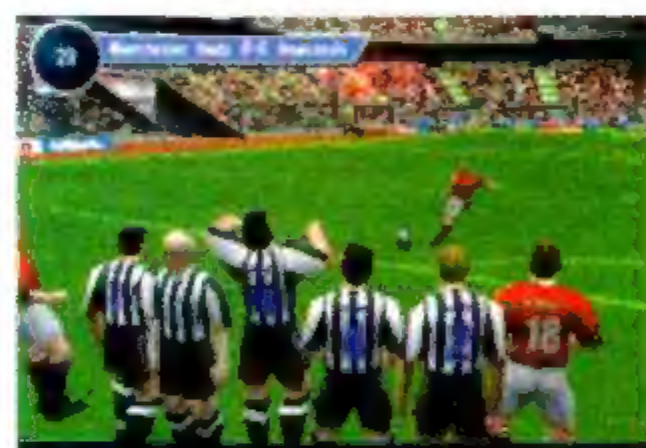
Korunovace hrdinných hráčů strana 82

Něco pro zasmání

Žebra a břišní svaly trpí strana 44

Rozpitvané hry

Proč to dělat složitě - přečtěte si naše tipy strana 56



Beckham: Obrázky přímo od Davida str. 6



Herní pomoc: Léčíme vaše zranění str. 56



Dostaňte z her víc

Díky našim odtajněným tipům a cheatům.



Matt Hoffman's: Skrz naskrz na str. 68.

● **Cheatový fotřík** Vy je chcete, fotřík je má. Rozsáhlé seznamy najdete na straně 58.

● **Mat Hoffman's Pro BMX** Na jeho skvělém kole jsme projeli hru křížem krážem. Na straně 68 vám přinášíme nepostradatelného průvodce.



PS1 útočí na Hollywood

Filmové téma začíná na straně 47

● **Hrozba zobíků!** PSM se tak trochu motá kolem hraného filmu *Resident Evil: Ground Zero*.

● **Skvělá animace!** Exkluzivní obrázky animovaného filmu *Final Fantasy*, při kterých vám spadne čelist.

● **Tomb Raider** První recenze na velký filmový debut Lary Croft. Za pár dní bude v kině, přečtěte si, jaký je.



LISTÁRNA Dopisy čtenářů začínají na straně 96 ● **VYHRAJTE** Velká soutěž startuje na straně 84 ● **NOVÉ PERIFERIE** k PS1 recenzujeme na straně 16

plném playstationové zábavy...

ation[®] Magazín[®]

⊗ Exkluzivní zprávy! ⊞ Profi tipy!

→ Když chcete hrát hry

Náš demodisk je plný hratelných ukázek z her starých i nových.

- **Pekelný disk** Nalistujte stranu 73 pro detailního průvodce ovládáním, tajemstvími a radami. Plus soutěže.
- **Mat Hoffman's Pro BMX** Nasedněte a šlápněte do pedálů v našem exkluzivním Hoffmanově demu. Hrajte teď hned!
- **ISS Pro Evolution 2** Začtete si s námi a s nejlepší fotbalovou hrou na PlayStation všech dob. Trefíte se do brány?
- **Toy Story Racer** Hned čtyři úrovně těchto jedinečných závodů motokár.

→ Pokud si chcete koupit hru

Rubrika recenzí je plná upřímných rad, s jejichž pomocí se rozhodnete, kterou hru koupit a na kterou se vykašlat.



Might and Magic. BOFIV na str. 28

- **Breath Of Fire IV** Magická RPG adventure. Zakouzlete své oči na stranu 28.
- **Championship Surfer** Kašlete na slunce, čapněte surf a skočte do moře na straně 36.
- **Motocross Mania** Neválejte se zbytečně v bahně a sedněte na motorku. Zrychlete na stranu 38.
- **Hodnotíme** nejhorší hry tohoto měsíce. Je to Bída s nouzí na straně 42.

→ Pokud jste přesvědčeni...

...že si rozumíte s ovladačem, pusťte se do soutěží. Jde o slávu a o ceny!

- **Výzvy** pro ISS Pro Evolution, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story a další hry začínají na **straně 73**.
- **Liga mistrů PSM** představuje první vítěze na **straně 82**.
- Tradičně nadupané **Soutěže** o celou řadu hodnotných cen hledejte na **straně 84**.



POHLED DO BUDOUČNOSTI

KRADMÝ POHLED NA HRY ZÍTRKA.



David Beckham Soccer

- Ⓐ KAPITÁN ANGLICKÉ REPREZENTACE MÁ VLASTNÍ HRU
- Ⓞ NEMALÝM DÍLEM DO NÍ PŘÍSPĚLA I SAMÁ FOTBALOVÁ HVĚZDA
- ⓧ NAUČTE SE ZVLÁDAT VOLNÉ KOPY JAKO BECKHAMOVÉ
- Ⓢ REALISTICKY ZPRACOVANÁ ANGLICKÁ PREMIER LEAGUE



Pokud není David Beckham spokojen se hrou, která už zanedlouho ponese jeho jméno, ví, kdo to má na svědomí. On sám. A to proto, že součástí jeho nové smlouvy je, že každý aspekt hry *David Beckham Soccer* - počínaje obrázky na nahrávací obrazovce a konče stylem kopání rohových kopů - musí tahle hvězda Manchesteru United nejdříve osobně schválit.

DBS je v jádru jakousi předělávkou hry *UEFA Striker* od Rage (*PSM21* 8/10). Beckham si *Strikera* vyzkoušel a jeho hlavním požadavkem na vývojáře bylo zpomalit pro *DBS* hry, aby šlo lépe nahrávat a provádět triky.

K dalším změnám oproti *Strikeru* patří licence *FIFA* (takže naše hvězda hraje za Manchester United, a ne za Rudý Manchester) a vylepšené ovládání. Většina fotbalových her si vystačí s tlačítky pro přihrávku, střelbu a běh, *Striker* ale přidává ještě tlačítko pro „vedení hráče“. Když ho použijete, bude váš hráč schopen předvádět mnohem lepší otočky - pokud to zrovna není nějaký náhradník-dorostenec.

Také se těšíme na tréninkový režim. Tady vás Beckham provede sérií úkolů - tam, kde uspějete, vás odmění certifikátem, tam, kde ne, poradí jak na to. Až nesbíráte dostatečný počet certifikátů, získáte přístup k několika vychytaným arkádovým režimům. Když si to dáme všechno dohromady, vypadá to, že *DBS* bude moci nabídnout víc, než jen hezkou tvářičku, a zaujme nás možná i přes trochu přílišnou specializaci na ostrovní fotbal. ●



→ CO? *UEFA Striker* podle gusta pana Beckhama. ● KDO? *DBS* vyjde z pod rukou vývojářů *Rage*, kteří již stvořili *UEFA Striker* a *Jonah Lomu Rugby*.

„Každý
aspekt hry
musí
hvězda
Manchesteru
United
nejdříve
osobně
schválit.“

← Z PADOUCHA
HRDINOU

Po vyloučení na MS ho celá Británie proklínala, teď už opět patří mezi nejsledovanější celebrity země a i my musíme z odstupu uznat, že je to Pan fotbalista. Jestli ale ví něco o videohrách, to se teprve ukáže.

Worms World Party

- ⓐ ČERVI SE DOČKAJÍ SVÉ TAHOVÉ... AKCE
- ⓐ SPOUSTY POTRHLÝCH ZBRANÍ
- ⓐ ROZTOMILÁ, ALE SMRTICÍ
- ⓐ MRZAČENÍ V MULTIPLAYERU



Worms je na PlayStation (a hlavně tady v PSM) kultovní hra. Vyberte dva týmy slizkých, růžových larev s roztomilým chováním připomínajícím kreslené filmy, vybavte je silně výbušným arzenálem a vzájemné vyhlašování kroužkovců může začít. Hry *Worms* jsou nadité hrátelností, smíchem a legračními zvuky a nejnovější část pocházející z dílen Team 17 slibuje pokračování ve stejném duchu. WWP nabízí nejnapínavější a nejpromakanější boj na PlayStation a nic na tom nezmění ani fakt, že se v soubojích jednotliví hráči střídají.

Hlavní předností *Worms* je v podstatě to, že vám dovolí dělat si, co chcete. Převezmete kontrolu nad jedním z vašich růžových válečníků, zvolíte zbraň, namíříte a pálíte. Předáte ovladač kámošovi řídícímu vaše nepřátele a ten odpoví dle svého uvážení - poslední přeživší červík se stává vítězem. Možná to zní jednoduše, ale dvě hodiny utečou jako voda a vy si toho v zápalu taktických manévrů v bitvách, kde vybuchují ovce, kde skáчете bungee a kde

není vyloučeno ani teleportování, vůbec nevšimnete.

Tohle všechno se odehrává v oblastech se záluďným terénem, v němž je třeba jak taktická prohranost, tak i obyčejné štěstí. Někdy se zdá, že je červík mimo nebezpečí, ale stačí pořádně zkontrolovat vítr a zjistíte, že by se raketa mohla stočit zpátky na něj a poslat ho na věčnost.

Úprav se dočkal i režim pro jednoho hráče (tradiční slabina *Worms*). Všem dovednostem teď svého osamělého červíka můžete učit v tréninkových misích. Už se protohle beznohé stě nemůžeme dočkat, až se pídalky doplazí až na pulty obchodů... ●

„V bláznivých bitvách vybuchují ovce, skáчете bungee a není vyloučeno ani teleportování.“



Zásah: Tohle není hráč, to je herní plocha.



Velký zadek: Fialoví osli si prožívají videoherní premiéru.



← **PROBLÉMY:**
Ohebná tělíčka červů neobsahují žádné kosti. Jsou totiž v každém ohledu bezpáteční. Což je vcelku příhodná vlastnost pro velitele armády, nemyslíte?



TENTO MĚSÍC...



THE ITALIAN JOB

Netrpělivě očekávaný přemožitel *Drivera* se dočkal zbrusu nového party režimu - zřejmě proto, že to PSM vývojářům poradilo! ➔



KRESLENÉ FILMY

The Powerpuff Girls a *Dexter's Lab*, kultovní seriály ze stanice Cartoon Network prošly playstationovým přerodem. ➔



HIDDEN & DANGEROUS

Skvělá akčně strategická hra WW2 oznamuje vydání na PlayStation! ➔



PANZER PODRUHÉ

PS1 pokračování tankové simulace se snad dočkáme i v Evropě! ➔

INFO KANONÁDA

NEBESKÉ ZAMKY

Nová hra Konami *Castlevania Chronicles* se zřejmě nedočká vydání v Evropě. Tenhle update plošinové adventury se měl objevit ještě před koncem roku, a přestože se chystá vydání v Americe, Konami se nějak nechce do předvádění PAL verze. Pokud se něco změní, PSM vám dá vědět.



LINUX PS1

Jistá česká společnost (www.runix.ru) vyvíjela linux verzi pro PSone, která by v konečném důsledku mohla už PS1 do jisté míry přeměnit na počítač a mj. také umožnit vývoj jednoduchých her. Otázka práv a případné distribuce nebyla vyřešena, budeme vás informovat.

PSONE JE ONLINE

△ KDY PRÁVĚ TEĎ, V JAPONSKU... ○ KDO NTTDOCOMO × KDE WWW.NTTDOCOMO.COM

MOBILY Telekomunikační obři uvádějí internet na PS.



Loni v létě se v PSM objevil jistý obrázek. Nová PSone s přípojným minidisplayem a mobilním telefonem.

PSone a displej jsou na světě, ale kde zůstal mobilní telefon? Takže, kdy dojde na tradičně opožděné plány Sony a konečně se dočkáme propojení konzoly a mobilu, zůstává zatím ve hvězdách.

Stahování tipů a cheatů, e-mail, přístup na internet a dokonce i síťové hraní tu ale může být dřív, než se nadějete.

V Japonsku už v podstatě podobný zjednodušený systém funguje. Obří společnost v oblasti mobilních telefonů NTT DoCoMo prodává kabel, kterým lze spojit neuvěřitelně populární telefony i-mode s PSone. Tady v Evropě žádná podobná síť neexistuje

(WAP je hodně nedostatečná imitace i-mode a pomalu mizí ze scény), a to znamená, že si místní hráči budou muset na propojení počkat, dokud se neobjeví 3G technologie, která změní mobilní telefony v minipočítače (viz rámeček „Co se stalo s 3G mobily?“). Podle japonského projektu si ale můžeme udělat dobrou představu o tom, co nás a naše PlayStationy v budoucnu čeká.

Nový kabel DoCoMo dovoluje sdílení informací mobilem a PSone. Jedinou hrou, která v současnosti využívá tuto technologii, je titul tamagotchiovského stylu, v němž je hlavní postavou populární kreslený hrdina jménem Toro The Cat. V *I-Mode Mo Isshou* na mobilu cvičíte a staráte se o barevnou kočku, již si pak vytrénovanou do lepší kondice přetáhnete do hry.



„Nový kabel DoCoMo umožňuje sdílení informací PSone a mobilem.“

Kočí hra: Zákazník hraje japonskou hru *Toro The Cat* na mobilu spojeném s PSONE!

I-mode tedy můžeme považovat za příští generaci PocketStation (odpověď Sony na GameBoye, bohužel výhradně

v Japonsku) - jež bude barevná a bude disponovat lepší grafikou.

Sony a DoCoMo navíc pracují na softwaru, který by vám umožnil používat PSone k přístupu na zmodernizované internetové služby i-mode. Tyto služby již obsahují spoustu informací; zprávy, burzovní informace a stránky o počasí, můžete s jejich pomocí kontrolovat poštu, bankovní konto, najít nejbližší pobočku nebo procházet průvodce zábavních podniků v jednotlivých městech, rezervovat si vstupenky, letenky a pokoje v hotelích, shánět brigády, kuchařské recepty a dokonce se učit angličtinu. Zatímco na displeji





Eye mode: Jak se na tom sakra stahuje pomo?



CO SE STALO S G3 MOBILY?

A CO TO K ČERTU VŮBEC ZNAMENÁ? ČTĚTE DÁLE...

Letos v létě se měla podle všech předpokladů odehrát další změna ve světě mobilních telefonů. Měli jsme se dočkat technologie 3G (třetí generace) nabízející PC do ruky s přístupem na internet, pohyblivým obrazem a zvukovými soubory kvality CD.

Ale kde je těmhle super telefonům konec? Po pravdě řečeno se stalo několik věcí, které způsobily, že se 3G - a také plány Sony kolem PSone v Evropě - opozdí, a to zřejmě až do příštího roku.

Tak například britské společnosti zabývající se mobilními telefony, jako Vodafone a British Telecom, zaplatily vládě za 3G licence hromady peněz (celkem 22,5 miliard liber) a pak zjistily, že technologie, kterou považovaly za dokončenou, vlastně pořád nefunguje. Pak vyplázly další hromady peněz na to, aby ji rozchodily (lidé si přestali kupovat nové telefony). Tohle všechno způsobilo zpoždění, fúze a také požadavky na navrácení části peněz.

Takže i když jednou bude možné sledovat na telefonech filmy, může to celé nějakou chvíli trvat (objevily se také problémy s pokrytím, ale tím se neznepokojujme). NTT DoCoMo již rozběhl v Japonsku podobný pokus a koncem roku hodlají své služby ještě rozšiřovat - pak by se chtěli vydat také do Evropy a USA. Všichni ostatní si dělají křížky na prstech a mumlají cosi nesrozumitelného o příštím roku. Situace v České republice je samozřejmě ještě mnohem komplikovanější a časově náročnější.

Co se PlayStationu týče, všechna ta zpoždění znamenají, že Sony budou muset své plány jak pro PSone, tak pro PS2, přehodnotit. Takže příští rok.

mobilu se mohou zobrazit jen malá písmenka, na displeji konzoly nebo obrazovce televize bude text větší a přehlednější.

Ještě větší výhody to přinese při hraní. Zatímco na většinu i-modů lze stáhnout jen jednoduchá PRG a stolní hry, jsou nejnovější telefony i-apli vybaveny Javou, což znamená, že podporují i hry od společností jako Namco, Konami, Sega, Hudson, Taito a Bandai. A zábava na i-apli má také více šťávy a svěžesti, než byste si představovali. Capcom například pracují na vývoji nového titulu *Bio Hazard* (à la *Resident Evil*) pro i-

appli. Objevují se také pokusy o propojení i-mode s dalšími hardwarovými zařízeními - hračkářská společnost Takara se například chystá uvést do prodeje robota, kterého lze ovládat přes i-mode mobil.

V Japonsku si tenhle mix internetových služeb, jednoduché grafiky a hraní (k čemuž nutno připočíst japonskou nedůvěru k PCčkům) získal víc než 22 milionů příznivců. U nás by si takovou popularitu mohlo získat jedině 3G, ale grafika a obsah by měly možnostmi, které budou poskytovat, i-mode ještě předčit.

V současnosti herní společnosti, jako například Sony, uzavírají dohody se společnostmi telefonními (Sony mají v Británii smlouvu s Vodafone a v Japonsku

Drobek: Nepřehánějí to s tou velikostí?



s DoCoMo) a pracují na tipech a cheatech pro stahování na PSone přes mobily. Dalším logickým krokem pak bude možnost stahovat celé hry a poté bude následovat produkce softwaru umožňujícího vám na PSone-on-line hraní, e-mail a surfování na internetu. A to nejlepší na konec - pokud se projekt rozjede v Evropě, je pravděpodobné, že se ho ve více či méně upravené podobě dočkáme i v Česku. ☺



Příruční PC: Takováhle 3G hračka nabídne stejnou kvalitu grafiky jako konzola.





LOADING

PlayStation zprávy



PARTY JAK Z ROKU 1969

Ⓐ KDY ZÁŘÍ Ⓢ KDO SCI ⓧ KDE WWW.SCI.CO.UK

BOMBAL Nový multiplayer
z *The Italian Job* na světě.



Jak jsme vás minulý měsíc informovali v obrovském článku, adaptace klasického kriminálního filmu *The Italian Job* společností SCI bude, zdá se, patřit k nejlepším automobilovým hrám letošního roku - a teď navíc můžeme přidat informace o dost dobrém režimu pro více (až osm!) hráčů.

Nová volba Party Play vám umožňuje výběr až deseti jednotlivých sektorů z herních režimů Challenge, Destructor a Checkpoint. Když si každý vybere mezi 30 možnými sektory své oblíbené, závodíte v rámci každé úrovně o co nejvyšší dosažené skóre nebo nejlepší dosažený čas, přičemž se postupně střídáte u ovladače.

Jde o jednoduchý nápad, který, při absenci režimu pro dva hráče s rozdělenou obrazovkou, dodá režimu pro jednoho hráče stylu *Driver* další dimenzi. Úkoly se různí od rychlostních zkoušek ve stylu *GT* po dlouhé honičky centrem Londýna a režim Destructor, což je závod, v němž likvidujete dopravní kužely. Pro ty, kdo dávají přednost konvenčnějšímu způsobu závodění, je tu režim Checkpoint, rychlý závod mezi jednotlivými sektory převzatý ze sólové hry.

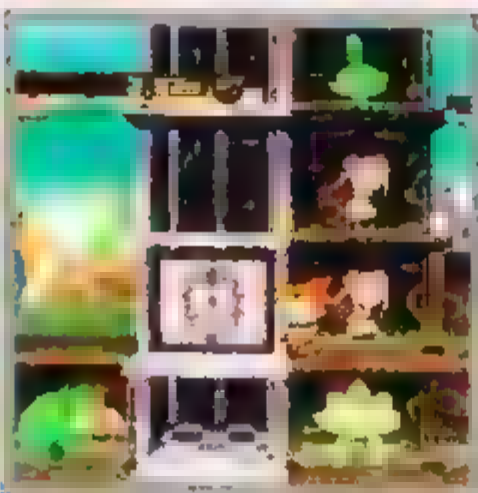
Pokud se chcete podívat, jak *The Italian Job* vypadá, již příští měsíc se dočkáte exkluzivní recenze a videa na CD, o měsíc později pak výtečného hratelného dema. Ⓢ

INFO

KANONÁDA

TROCHA STRATEGIE

Pokud patříte k těm několika málo lidem, jejichž největší touhou je spravovat činžáky, pak si svůj sen můžete splnit ve hře společnosti Capcom nazvané *One Piece Mansion* (mansion jen tak mimochodem znamená v Japonsku činžák). Ve strategii, odkud jinud než z Japonska, musíte posuzovat potřeby všech svých nájemníků, snažit se je uspokojit a udržovat napětí mezi nimi na snesitelné úrovni. Bude asi lepší, než se dle popisu může zdát. *One Piece Mansion* by měla vyjít již v září.



ČARODĚJKA

Sabrina The Teenage Witch, známý televizní seriál, který běží (nebo běžel?) i v naší televizi se dočká videoherní verze - vyjde již příští měsíc a půjde o adventuru, logicky určenou spíše pro mladší dívky. Předem vás vanujeme!

VEN S TÍM

Sega se holedbá, že se postará o to, aby se jednoho dne na PS1 objevil skvělý katalog starších věcí ze Saturnu. Zatímco na povrch vyplouvají detaily týkající se plánu vydat hudební soundtracky z her pro Dreamcast. Zdarma na Internetu, vyhlásil japonský obr, že totéž hodlá provést i s hrami pro PS2, X-Box, GBA a PlayStation 1. Prozatím nemáme žádné oficiální zprávy, ale je to zřejmě jen otázka času.



Trpíte akutním zákysem. Postihl vás záchvat šílenství v nekonečném bludišti. Krůpěje potu vám stékají po obličejí, máte hlad, krutou žízeň, celou noc jste nezamhouřili oka. Egyptské slunce se vám zapichuje do opečené kůže. Máte vysokou horečku, vyvrknutý kotník, uštkl vás škorpión a všude kolem čekají v záloze krvelačné šelmy. Nevíte jak dál. Kudy vede cesta z pekla ven? Kde najdete nějaké zatracené náboje do pušky? A víte vůbec, co máte dělat? Umíráte... život vám brzy zhasne. Chtělo by to lékárníčku, co říkáte?

OFICIÁLNÍ ČESKÁ
PlayStation
HOTLINE

Zavolejte. Linka poslední záchrany aneb Oficiální Česká PlayStation Hotline je vám díky společnému projektu PSM a Sony k službám. Až půjde do tuhého, budete přesně vědět, na koho se obrátit. Zachráníme vás. Cheaty, tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!

02-83-87-16-37

pondělí - čtvrtek: 10:00 - 19:00
pátek: 10:00 - 15:00

Cena hovoru z kteréhokoli místa na zemské a blízkém okolí se řídí platnými tarify Českého Telecomu. Tuto službu přesto Český Telecom neposkytuje.

KRIMINÁLNÍCI -SRANDISTÉ

Ⓐ KDY VÁNOCE Ⓢ KDO THQ ⓧ KDE WWW.THQ.CO.UK

NOVÁ HRA! *Scooby Doo*, hra plná duchů,
v rukou vašich hněpavých lovců senzací z PSM.



Scooby, Shaggy a všechny ostatní děti z Mystery Machine se stanou hrdiny své vlastní adventury nazvané *Scooby Doo And The Cyber Chase*.

Tahle partička bude jako obvykle bojovat proti zločinu a odhalovat strašidla. Tentokrát se ale ocitli v cybervesmíru, kde se musejí postavit velkému a nebezpečnému Phantom Virusu. Z cybervesmíru se vyklube videohra, jejímiž hvězdami jsou Scooby a jeho parta, kteří musejí dohrát hru a odhalit Phantoma, aby se osvobodili.

A taky se můžeme radovat, že tu není Scrapy. Ano, Scooby svého nemotorného a neustále

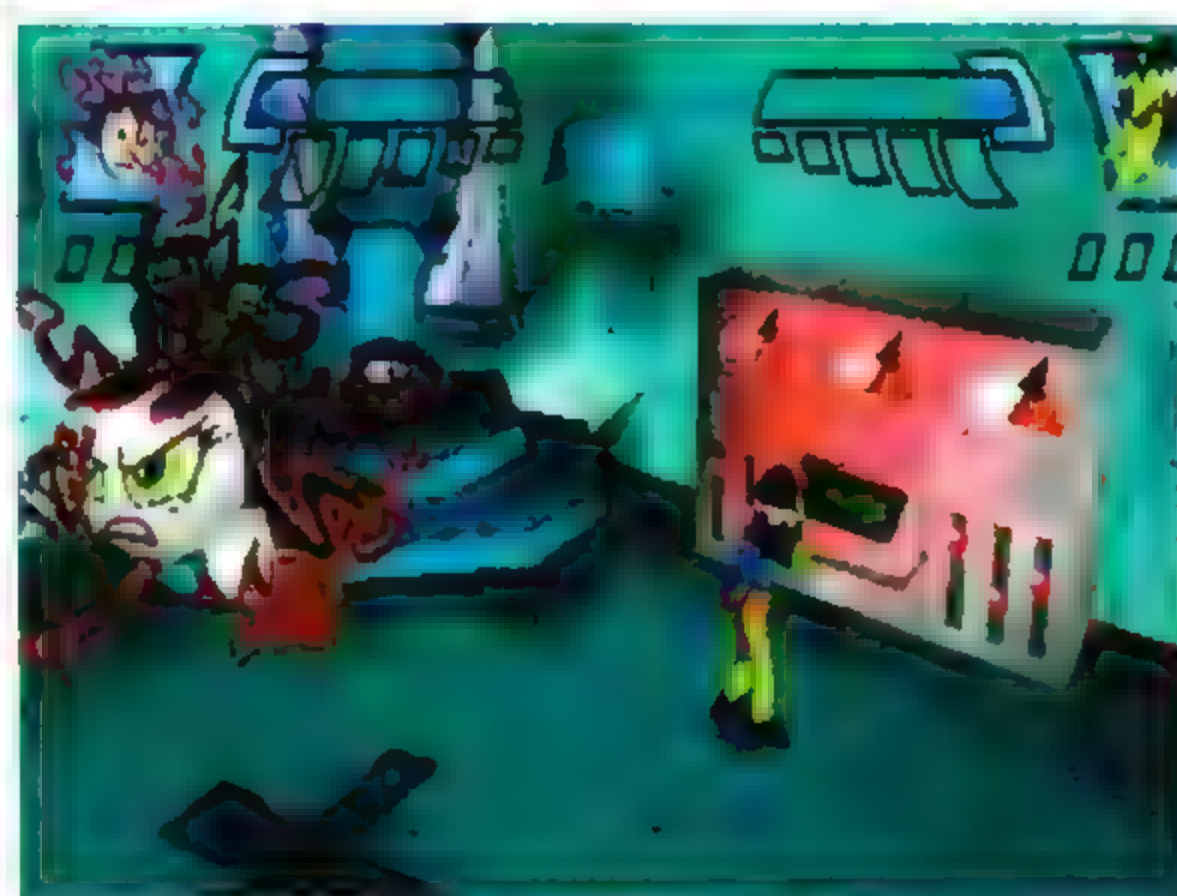
otravujícího synovce konečně někde odložil, takže se můžeme v klidu věnovat odhalování všemožných neřestí.

Na další informace, záběry ze hry a Scoobyho dobrůtky se můžete těšit možná už v příštím čísle. Ⓢ





Silné slečny: Zvládají docela nevidané kousky



TOON ARMY POCHODUJE NA PS1

Ⓐ KDY V LISTOPADU Ⓞ KDO BAM ⓧ KDE WWW.CARTOONNETWORK.COM

BLITZ PRÁSK! *The Powerpuff Girls a Dexter* (i se svou laboratoří) se přesouvají do her.

➔ **Maniaci do kreslených filmů**, obzvláště ti kteří sledují Cartoon Network (je součástí balíku Rodina firmy UPC - z vlastní zkušenosti vřele doporučujeme) si letos v zimě užijí, na playstationové převtělení se totiž chystá *The Powerpuff Girls* a *Dexter's Laboratory*.

Animované rošťandy Buddles, Blossom a Buttercup se stanou hvězdami 3D bojovky *The Powerpuff Girls* (díky bohu: žádný otravný podtitul!), která je společným projektem vývojářů Vis a Asylum. Slečny budou vybaveny speciálními dovednostmi, jako je třeba Fire Laser Eyes (laserové oči), Tornado Moves, Ice Breath blows (zmrazující dech) a budou se moci dovybavit zbraněmi, které najdou ve hře. Chybět nebude ani příběh, jak v režimu pro jednoho, tak pro dva hráče si to budete muset rozdat se zlosyny Townsville Villians, o nich již ti z vás, kteří seriál sledují, jistě ledacos víte. Vývojáři slibu-



jí svižnou bojovku se stejným tradičním japonským šilenstvím, jaké je charakteristické i pro kreslený film od Cartoon Network.

Na PlayStation si razí cestu také další do očí bijící „kravina“ s názvem *Dexter's Laboratory* (Hurááá! Zase žádný podtitul). Jde o arkádovo-hlavo- volamovou hru s mladičkými hrdiny. Režim pro jednoho hráče má dokonce i příběh, kde musí Dexter znovu získat svou labora- toř ze spárů svého konkurenta Mandarka. Středem našeho zájmu jsou ale hlavolamy a vývojáři Red Lemon slibují, že jich tu budou spousty.

Můžete se vtělit jak do role Dextera, tak Mandarka a v experimentech a při vynálezech v pěti různých laboratořích musíte ukázat, kdo že je tu nejchytřejší dítě. Titul obsahuje také 15 miniher, režim pro dva hráče a vyznačuje se stejně barevným a veselým vzhledem jako kreslený seriál.

Obě hry by měly vyjít před Vánocemi. Až získáme další detaily, budeme vás informovat. Ⓞ



Trochu krve na dobrou noc: Slečny si dovedou vždycky poradit a dokonce to většinou zvládnou ještě před večerníčkem!

INFO KANONÁDA

RETRO VPŘED

Atari se možná vrátí zpátky. Francouzská vydavatelská společnost Infogrames, která vlastní značku Atari, zvažuje, že by ji používala jako svůj název na trhu v USA a Evropě a těžila tak z jejího věhlasu. Což by mimo jiné znamenalo hromady nových Atari triček.



PLUCKY NA PLAC

Swing Entertainment plánuje na příští měsíc vydání kreslené adventury *Tiny Toons: Plucky's Big Adventure*. Najdete v ní 22 místností na prozkoumání, snadné ovládání, hlavolamy - jak standardní klíče a dveře, tak i složitější hádanky a úkoly - a příběh, který vychází z televizního zpracování. V *PSM* na příští měsíc najdete recenzi.



X FACTOR

Microids, dodavatel ne zrovna vynikajících PS1 titulů (třeba *Dracula: The Resurrection*) nechce zůstat pozadu za současným trendem a tak se vytasil s titulem *Extreme Roller*, který kombinuje závody na kolečkových bruslích a bojování a který by měl vyjít koncem léta. *Extreme Roller* se může pochlubit závody, triky a postavami stylu Manga a spoléhá na to, že prorazí s dosud opomíjeným (i v *PSM*) bruslením na inlincech.

LOADING
PlayStation zprávy



CO BYSTE UDĚLALI VY?

Gran Turismo 2



Á GT2. Královna závodních her, dábelké orgie, při kterých vám námahou zběhlají klouby na prstech. Vezměte si tenhle případ: rajtujete se svým nabašeným divokým hřebcem v podobě sportovního auta na okruhu Laguna Seca a držíte krok s hlavním polem. Za pátou zatáčkou vyjedete do kopce a dostanete se ke Corkscrew, co uděláte pak?

- Ⓐ Zatnete zuby a vydáte se kupředu plnou rychlostí?...
- Ⓑ Dupnete na brzdy a pojedete podél obrubníku?...

IN LINE

Ⓐ KDY VÁNOCE Ⓞ KDO RAGE ⓧ KDE WWW.RAGE.COM

NOVÁ HRA! Jmenuje se *Inline Skating* a je drsná zaležitost!

➔ **PSM dostalo svolení** exkluzivně oznámit, že připravovaný titul nové generace s názvem *Inline Skating* by měl vyjít i pro PS1. Tahle hra - celý název zní *Inline Skating Featuring Cesar Mora & Fabiola Da Silva* - vychází z agresivního skatingu, obsahuje triky stylu *Tony Hawk's*, které provádíte ve skateparcích a v nákupních střediscích.

Kromě pana Mory a slečny Da Silva - oba několikanásobní mistři světa - tu uvidíte i řadu dalších profesionálních skejťáků, mezi nimiž nechybí Jon Julio a kteří budou připraveni naučit vás na inlinech všemožné triky a pohyby, tedy pokud je ještě sami nezvládáte. Najdete tu také editor parku a režim pro více hráčů.

Rage se očividně snaží v extrémních hrách zachovat jiskru a styl, jehož zakladatelem je Tony Hawkster, ale jestli se podaří málo známému sportu inlinového bruslení prorazit do popředí zájmu veřejnosti, ukáže teprve čas. Vývojáři se ke sportům počítaným k tzv. X-Games jistě brzy vrátí, což takhle třeba *Xtreme Cribbage*? Další detaily o *Inline Skating* jsou na cestě. Ⓞ



DIGIMON SE VRACÍ

Ⓐ KDY PŘÍŠTÍ ROK Ⓞ KDO INFOGRAMES ✕ KDE DIGITALMONSTERHQ.CJB.NET

MNOŽTE SE! Digimon se konečně dostává do obchodů, ale co pokračování?



Pokud byl *Digimon* opravdu vydán, tak jak bylo naplánováno 27. července, dokázali ji Infogrames dostat na pluty obchodů za rekordních sedm měsíců (konečnou verzi jsme recenzovali již v PSM32, 7/10). *Digimon* je hra, která je ve své podstatě americkou odpovědí na veleúspěšné *Pokémony* a je rovněž předělánkou televizního seriálu, který by měl běžet



Digimon: V Evropě jsme pozadu.

na TV Nova po ukončení vysílání *Pokémonů*. Svým pojetím je svému slavnějšímu protějšku hodně podobná, což je koneckonců zřejmé už z názvu.

Ve Spojených státech je *Digimon* v prodeji již téměř rok a dokonce už letos v únoru vyšlo pokračování. Je zatím předběžné spekulovat, zda bude v Evropě toto pokračování vydáno, jisté je, že k němu nedojde v nejbližších měsících.

Pokud jde o samotnou hru, sbírání a chov stylu *Digimon World's Tamagotchi* byl nahrazen důrazem na RPG prvky jako prozkoumávání, souboje a vývoj postav. Jakmile se dozvíme nové informace o *Digimon 2*, pochopitelně si je nenecháme pro sebe, prozatím ale musíme být vděční za to, že se k nám konečně dostala alespoň jednička. ☺

INFO KANONÁDA

TACTICAL ADVANCE

Final Fantasy Tactics se vrací do amerických obchodů ve zlevněné edici. Velmi úspěšné strategické RPG bylo dosud v prodeji bohužel jen ve Spojených státech a u nás si ho dovezlo jen pár nadšenců, kteří jsou určitě nadmíru spokojeni. I v Americe, kde lze hru sehnat v obchodech, se hráči hry na aukčních serverech zbavovali až za \$100. Od poloviny srpna bude hra v prodeji za cenu mezi \$20 a \$25



jako součást americké edice Greatest Hits, která je ekvivalentem evropské Platinum. Pokud máte příležitost, určitě si hru kupte, v Evropě totiž nikdy nevyjde a je to ohromná škoda.



Vysoká zídla: Bude sedadlo v nové Junior WWTBAM niž?

MALÝ MILIONÁŘI

Ⓐ KDY SRPEN Ⓞ KDO EIDOS ✕ KDE WWW.EIDOSINTERACTIVE.CO.UK

OBRÁZKY! Hra jako stvořená pro Macauley Caulkina!



Pokud vás nezaujala loňská *Who Wants To Be A Millionaire*, protože byla příliš obtížná, máte štěstí, protože nás zanedlouho oblaží juniorská verze určená mladším hráčům.

WWTBAM Junior má stejné prostředí i nastavení, jen se pyšní jasnějšími barvami a obsahuje 1000 nových a lehčích otázek. Což popravdě řečeno není mnoho. Ve hře přibýlo několik nových režimů, jako například Head-To-Head a Team Games. Nechybí samozřejmě všechny nápovědy, stejně jako v televizi. Již příští měsíc přinese PSM recenzi.

Zároveň musíme bohužel dementovat zprávy, že je v přípravě česká verze hry, i když nemůžeme úplně vyloučit, že se v budoucnu dočkáme. ☹

PlayStation TOP 10 NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER

Žebříček deseti nejprodávanějších her sestaven ve spolupráci s firmou Presto CS.

Svět her
Presto-CS
COMPUTER

Největší výběr her za dobré ceny!

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER
Hry na PC CD-ROM a Playstation:
■ Zlatnická 4, Praha 1 - tel. 02 / 2231 3557
■ posáz Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1 (přístup též z Václav nám. posáz Jalla) - tel. 02 / 2423 2595
Hry pouze na Playstation:
■ Truhlářská 18, Praha 1
■ Národní obrany 31, Praha 6, 200 m od metra Dejvická
Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

slevový kupón
v hodnotě 100 Kč
na odběr zboží
v prodejnách Presto CS

100
KORUN ČESKÝCH



- 1 ALONE IN THE DARK IV**
MINULÝ MĚSÍC: 1 PSM39 9/10
- 2 WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES**
NOVINKA V ŽEBŘÍČKU PSM40 9/10
- 3 PANZER FRONT**
MINULÝ MĚSÍC: 3 PSM38 9/10
- 4 GRAN TURISMO 2**
MINULÝ MĚSÍC: 5 PSM23 9/10
- 5 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES**
NOVINKA V ŽEBŘÍČKU PSM35 8/10



- 6 COLIN MC RAE RALLY 2.0**
NOVINKA V ŽEBŘÍČKU PSM25 9/10
- 7 TONY HAWK'S PRO SKATER 2**
NOVINKA V ŽEBŘÍČKU PSM31 9/10
- 8 SIMPSONS WRESTLING**
MINULÝ MĚSÍC: 2 PSM37 6/10
- 9 FORMULA 1 2001**
MINULÝ MĚSÍC: 3 PSM38 9/10
- 10 ISS PRO EVOLUTION 2**
NOVINKA V ŽEBŘÍČKU PSM36 10/10

HRA JAK BRNO DOSLOVA

Ⓜ KDY LISTOPAD Ⓜ KDO TAKE2 Ⓜ KDE WWWTAKE2GAMES.COM

POZOR! Na PlayStation se plíží WW2 střílečka *Hidden & Dangerous!*



Take 2 v bunkru PSM představili své nové tituly a snaží se vyostřit napětí prohlášením, že na PlayStation vydají skvělou válečnou PC hru *Hidden & Dangerous*. PC verze vznikla v brněnském týmu Illusion Softworks, konverzi na PS1 má na svědomí někdo úplně jiný.

Pro nezasevěné, *Hidden & Dangerous* je tak trochu jako *Panzer Front* (PSM38 9/10) ovšem bez tanků. Je to akční strategie, jejíž zápletka a napětí vycházejí z událostí druhé světové války. Zvolte si čtyřčlenné komando, dostaňte se s ním za nepřátelské linie a vychutnávejte si zákeřné tichoučké zabíjení, ničte německou válečnou techniku a zachraňte partičku svých zajatých kolegů.

Každou misi je třeba do nejmenších detailů naplánovat od samého začátku: výběr správných mužů a správných zbraní je základem úspěchu. Stačí jedna chybička a všechny vás pozabijí. A právě díky tomuto tlaku a napětí je *Hidden & Dangerous* tak podmanivá a neodolatelná. Doufáme, že i v této verzi zůstanou zachovány prvky, jako zabíjení jednou ranou, přesné zorné pole apod. Protože pokud ano, mohla by se z *H&D* vyklubat výjimečná hra. Ⓜ



Připravte se na boj:
Take 2 se chystají na listopadové vydání netrpělivě očekávané *Hidden & Dangerous*.

INFO KANONÁDA

Z MADDENA SEŠLO

EA se rozhodli, že v Evropě nevydají *Madden NFL 2001* pro PS1. I přes dřívější ujišťování o jejím PAL vydání - a prozrazení štvavých detailů o tom, že bude obsahovat mimo jiné i režim *Madden '93* a nové režimy - se tato obří vydavatelská společnost najednou rozhodla vyloučit tuto oblíbenou hru ze svých plánů. Její příznivci by měli začít bombardovat hlavní sídlo EA.



PROSTĚ HRY

Už vás nebaví tuktat do vyhledávacích políček všemožných prohlížečů „Final Fantasy“ a pak se místo hledaných informací probírat pomnožkami? Nám to nevadí, ale těm, kterým ano, můžeme poradit - zkuste www.computergameswebsites.co.uk. Tady byste měli najít stovky webových odkazů.

LARA NA PRKNE

A ještě jeden link, Tomb Raider mánie zachvátí díky filmu další dosud nedotčené oblasti. Nyní si můžete za zhruba 1200 korun pořídit skateboardové prkno s velkým obrázkem Angeliny v roli Lary. Více informací najdete na www.ozbozz.co.uk.



PADÁME PRO VÁS

Ⓜ KDY V ŘÍJNU Ⓜ KDO EON Ⓜ KDE WWW.EON-DIGITAL.COM

EXTRÉMNĚ! Simulátor skydivingu - nejnovější extrém



Existuje docela slušné množství her s extrémními sporty, ale také relativní nebezpečí, že, řekněme, obléknout se do barevných hadříků a klouzat se ze zasněžené hory upadne vedle intenzivních zážitků pramenících z nejnebezpečnější ze všech zábav - skydivingu - v nemilost.

Bližící se EONovský titul *Aerodive* dává hráčům možnost poznat, proč oblast 10 km nad zemí není tak úplně ideálně bezpečné místo pro zábavu, kde si užijete spoustu krkolomných skoků nad různými, rychle se přibližujícími, krajinami. Dostáváte body za prvky a přežití, což se asi dalo čekat. Ⓜ

NÁVRAT TANKŮ

Ⓜ KDY 2002 Ⓜ KDO TBC Ⓜ KDE WWW.PANZERFRONT.CO.UK

DALŠÍ FRONTA Vydání *Panzer Front 2* v Evropě skutečností?



Odložené vydání *Panzer Front 2*, pokračování favoritky PSM mezi tankovými bitvami, si už snad pomalu kontroluje arzenál.

Japonsko už se jejího vydání dočkalo, ale potencionální zdejší vydavatelé se znepokojují tím, že její sympatizace s nacismem by mohla v Evropě provokovat a přímo v Německu by mohla být zakázána.

Na oficiálních webových stránkách, o něž se starají lidé spolupracující s vývojářským týmem, se objevily zprávy, že se hra po přiměřených úpravách objeví i v PAL verzi, ale ne dřív než příští rok.

Takže to byla dobrá zpráva pro fanoušky akčních strategií. Brzy se dozvíte víc. Ⓜ



Nackové. Jako PC, ale není to PC.

PLAYSTATION BAZAR

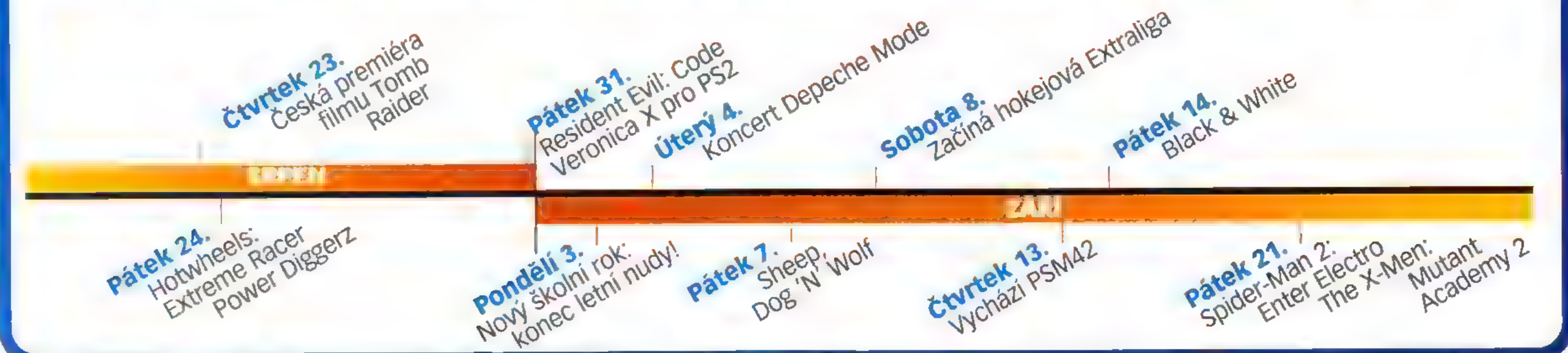
Nejlevnější v Praze
Velký výběr
Vykupujeme hotově

Vltavská ul. 28
Praha 5 - Smíchov
Tel./Fax: 57 31 38 14

www.cd-bazar.cz

CO JE V PLÁNU...

HRY A UDÁLOSTI, KTERÉ NÁS ČEKÁJÍ BĚHEM NÁSLEDUJÍCÍCH TÝDNŮ A MĚSÍCŮ.





PLAYTEST

Periferní zařízení

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

TO NEJLEPŠÍ

Nejlepší Joypad



DUALSHOCK

Ⓐ CENA 1290 Kč Ⓞ OD SONY
Ⓢ PSM 9/10

Nejlepší displej



THRUSTMASTER

Ⓐ CENA CCA 6000 Kč Ⓞ OD THRUSTMASTER
Ⓢ PSM 7/10

G-CON

Ⓐ CENA 1490 Kč Ⓞ OD NAMCO
Ⓢ PSM 9/10

Nejlepší volant



SPEEDSTER 2

Ⓐ CENA 2990 Kč Ⓞ OD SONY
Ⓢ PSM 9/10



Nové Periferie

„Ooooh, jaký dobroučkový hardware... mmm... mňam.“

ENERGYMATE

Ⓐ CENA CCA 1700 KORUN Ⓞ OD THRUSTMASTER
Ⓢ DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI



Obrazovku Thrustmaster jsme představili v minulém čísle - je to zatím nejlepší displej, který je na trhu k dispozici.

Co ale dělat, když chcete hrát na chatě, u vody nebo třeba v autobuse? Thrustmaster vás ve štychu nenechá - nabízí speciální baterii, která vám poskytne zhruba dvě a půl hodiny zábavy při přibližně sedmihodinovém nabíjení. Tyto časy jsou zhruba srovnatelné s ostatními bateriemi od jiných výrobců, ale velikost Energymate je podstatně menší a to je (obzvláště v autobuse) to, o čem běží. Zapojte, postavte na pevné místo a můžete začít hrát. Paráda.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Tak malý a tak schopný. Thrustmaster opět boduje.



DUAL FORCE 2

Ⓐ CENA: CCA 600 KORUN Ⓞ OD GAMESTER
Ⓢ DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI



Herních ovladačů je i u nás, kde jsme jinak, pokud jde o PlayStation hardware, oproti Západu hodně

omezování, více než dost.

Který je nejlepší, není sporu, je ovšem také docela drahý. Jeden z těch levnějších se jmenuje Dual Force 2, stojí zhruba polovic a popravdě řečeno je také minimálně o polovinu horší. Povrch je kluzký, tlačítka nepřiliš bytelná a nejhorší jsou analogové páčky, které se chovají, jako by chtěly každou chvíli vypadnout. Za tu cenu dostanete solidní ovladač, na který budete moci shodit vinu za neúspěch ve hře. Pokud je tohle to, co sháníte, proč ne. Pokud chcete kvalitní ovladač, kupte Dual Shock od Sony.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Na půl cesty mezi peklem a rájem. Průměrná cena, průměrná kvalita.



SCORPION 2

Ⓐ CENA 1500 Kč Ⓞ OD BLAZE
Ⓢ DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI



V minulém čísle jsme recenzovali světelnou pistoli, jejíž jedinou předností byla nízká cena. Nyní tu máme zbraň, která stojí zhruba stejně jako G-Con. Má vůbec šanci?

Překvapivě ano. V první řadě má totiž červený laserový zaměřovač, který výrazně zvýší váš výkon. Zaměřovač svítí na obrazovce a vy máte daleko snazší práci. Pokud jde o samotnou pušku, design je spíše tradiční než revoluční, ale do ruky padne slušně a působí robustně i při poměrně nízké váze. A protože je kompatibilní s G-Conem, proč ji nezkusit?

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Díky laseru výborná věcicka, se kterou si budete připadat jako filmový akční hrdina.



THRUSTMASTER



LV-5100 PROJEKTOR

CENA CCA 110 TISÍC KORUN **OD** CANON **DATUM VYDÁNÍ:** V PRODEJI



„Mmm, konečně se můžu na své milované obrázky koukat v životní velikosti. Teď bude Spyro stejně velký jako já, jo!“

Pro některé lidi celý život stojí a padá s hrami. A tahle věčička se pro ně stane takovým malým pokladem - skvělé zařízení jako tohle nesmí ani náhodou ujít exkluzivní pozornosti PlayStation Magazínu.

LV-5100 je elegantní a luxusní projektor značky Canon. Připojíte ho k PlayStation, uděláte si pohodlí a konečně uvidíte hry, tak jak mají odjakživa vypadat. Veliké. Přímo obrovské. Větší než jakákoliv televize, kterou byste si mohli chtít pořídit, navíc s pozoruhodně čistým obrazem. Efekt je dokonalý. Do naší kanceláře se začaly stahovat davy neodbytných pyeurů s očima navrch hlavy, takže jsme museli zaměstnat provizorní tříčlenný tým uvaděčů, který na naše návštěvníky dohlíží a kasíruje je.

Nechceme vás nudit nezáživnými technickými detaily, ale veškeré problémy se tu dají vyřešit skrze promakané systémové menu,

s jehož pomocí si snadno přizpůsobíte barvu, kontrast a jas. Upravit se dá dokonce i tvar: pokud je projektor ve špatném úhlu, což zkresluje obraz, přepněte se prostě do režimu Keystone a upravte si ho.

Pokud máte dost velkou zeď a dost napa-nou peněženku, pak toto líbezné zařízení vře-le doporučujeme. Samozřejmě to není jediný projektor, na trhu je jich celá řada, ale to tu není podstatné - jen si to představte - slavná Lara v životní velikosti. Nejlepší zápasy WWF ze *Smackdown 2* přes celou stěnu v obýváku. Přehrávání vašich oblíbených gólů v *ISS*. Mož-nosti jsou nekonečné a také škaredě drahé.

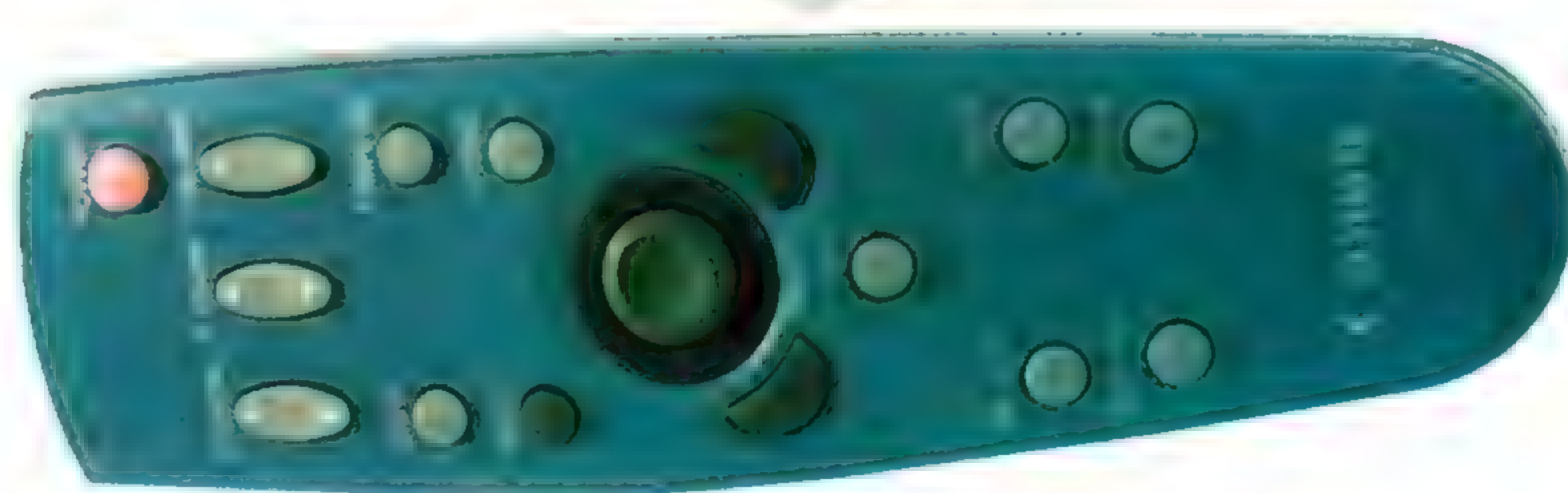
VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ
Teď už zbývá jediné, sko-
čit dovnitř... paráda.



Nádherné na téhle malé klisničce je, že vlastně patří do nejnižší třídy. Špičkové projektory tohoto i jiných výrobců stojí i přes tři sta tisíc.



JIŘÍ PAVLOVSKÝ UVÁDÍ
THE AMAZING

SPIDER-MAN

OFICIÁLNÍ UPOZORNĚNÍ:
 HRA MŮŽE VYVOLÁVAT ZÁCHVATY
 NEKONTROLOVATELNÉHO ŠPLHÁNÍ
 PO ZDECH

FAKTA

V PRODEJI: 21. ZÁŘÍ

VYDAVATEL: ACTIVISION

VÝROBCE: NEVERSOFT

 ŽÁNŘ: KOMPLEXNÍ AKČNÍ
 ADVENTURA

 DĚLKA UPLETENÉ PAVUČINY
 BĚHEM HRY: 67,5 KM

VÍCE INFO

WWW.ACTIVISION.COM

**ODMASKOVÁNO: ÚŽASNÉ POKRAČOVÁNÍ
 SPIDEYHO V DOKONALE PAVUČINOVÉ PODOBĚ.**

B udte pozdravení, vy všichni pravověrní komiksoví čtenáři. Hlásí se Jiří Pavlovský. Vítejte v našem úžasné velkém preview hry *Spider-Man*. Toto je už druhá dávka těhle fantastické hry - poprvé nás nechala němě zírat úžasem loni v září. Tehdy se náš hrdina, vybavený

fenomenálními pavoučími schopnostmi, houpal na svých sítích nad ulicemi New Yorku a vyřizoval si účty s nejrůznějšími superpadouchy ze stáje nakladatelství Marvel Comics. Teď - v chystaném titulu *Spider-Man 2: Enter Electro* - se takhle živá přísavka vrací a je navíc obdařena ještě dalšími schopnostmi. Zločincům roztahujícím se v americké metropoli začíná pomalu tuhnout úsměv naotech a vypadávat zuby z dásní (to ale až později, až narazí na Spideyho). Kdežto s hráči je to přímo naopak. Tedy ne že by jim nějaké zuby rostly - týká se to pouze toho úsměvu, který jim roste a rozšiřuje se po tváři jako vir eboly. Protože tu je nejen znova velký SM a nové schopnosti, ale i nové lokace a noví zlosyni.

Ale kdo je to vlastně ten Spider-Man? No přece nikdo jiný než Peter Parker, výtečný student a sirotek, vychovávaný tetičkou May a krátký čas strýčkem Benem. Na vědecké výstavě ho

pokoušel radioaktivní pavouk, čímž se mu do krve dostaly nejrůznější schopnosti - od síly, přes rychlost a hbitost, až po lezení po stěnách a instinkty varující před nebezpečím.

Lidem od Activisionu se Spidey líbil tolik, že ho vytrhl ze stránek Marvel Comics a přesadil na PlayStation. Výsledkem byl obrovský herní hit loňského roku, který nabízel hned plných dvacet úrovní těch nejúžasnějších akčních scén. Spideyho pavoučí schopnosti dostaly příležitost pořádně se blýsknout při pronásledování dábelského dr. Octopuse (pro přátele dr. Ock) a jeho servilních pochopů.

Tentokrát je úhlavním oponentem Spider-Mana jistý Maxwell Dillon alias Electro. Ještě jako zaměstnanec telekomunikační společnosti dostal Dillon ránu bleskem, což mu propůjčilo nevidané schopnosti a umožnilo mu svou vůli usměrňovat proudění elektrické energie. Myslíte, že se tím pokoušel ušetřit za elektriku? Kdepak! Pod přezdívkou Electro se stal zločineckým kámem a své vysokovoltážní schopnosti využíval (a využívá) ke krádežím a vymáhání výpalného. A proto musí být zastaven. Ale než bude zastaven, musí být nejdřív nalezen. Zhroupte se proto na další stránku a vydejte se s námi na zbláznitou cestu hrou. Otevřete dveře, vchází Electro.... ▶

**"ZBRUSU NOVÍ NEPŘÁTELÉ,
 NOVÁ MÍSTA A HLAVNĚ NOVÉ
 SCHOPNOSTI - TO VŠECHNO ČEKÁ
 NA BUDOUCÍ WEBMASTERY."**

STALO SE V MINULÉM DÍLE.

KOMIKSOVÁ HVĚZDA PRORAZILA VE SVĚTĚ POČÍTAČŮ.

OZDOBA MĚSTSKÝCH OMÍTEK ZABODOVALA LONI NA PODZIM S VÁŽNĚ ÚŽASNÝM DEBUTEM. BANDA GRÁZLŮ SE POKOUŠELA OTRAVOVAT SPOŘÁDANÉ OBČANY NYC, A NEBOHÝ SPIDEY MUSEL POUŽÍT VŠECHNY SVÉ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI A NAPNOUT VŠECHNY SVÉ PAVUČINY, ABY SE DO MĚSTA VRÁTIL KLID A POŘÁDEK.



NA NÁS SPIDER-MAN UDĚLAL TAKOVÝ DOJEM, ŽE JSME HO DALI NA OBÁLKU A HŘE DALI ZNÁMKU 9/10, COŽ U NÁS ZNAMENÁ, ŽE JE TO FAKT VYNIKAJÍCÍ ZÁLEŽITOST!

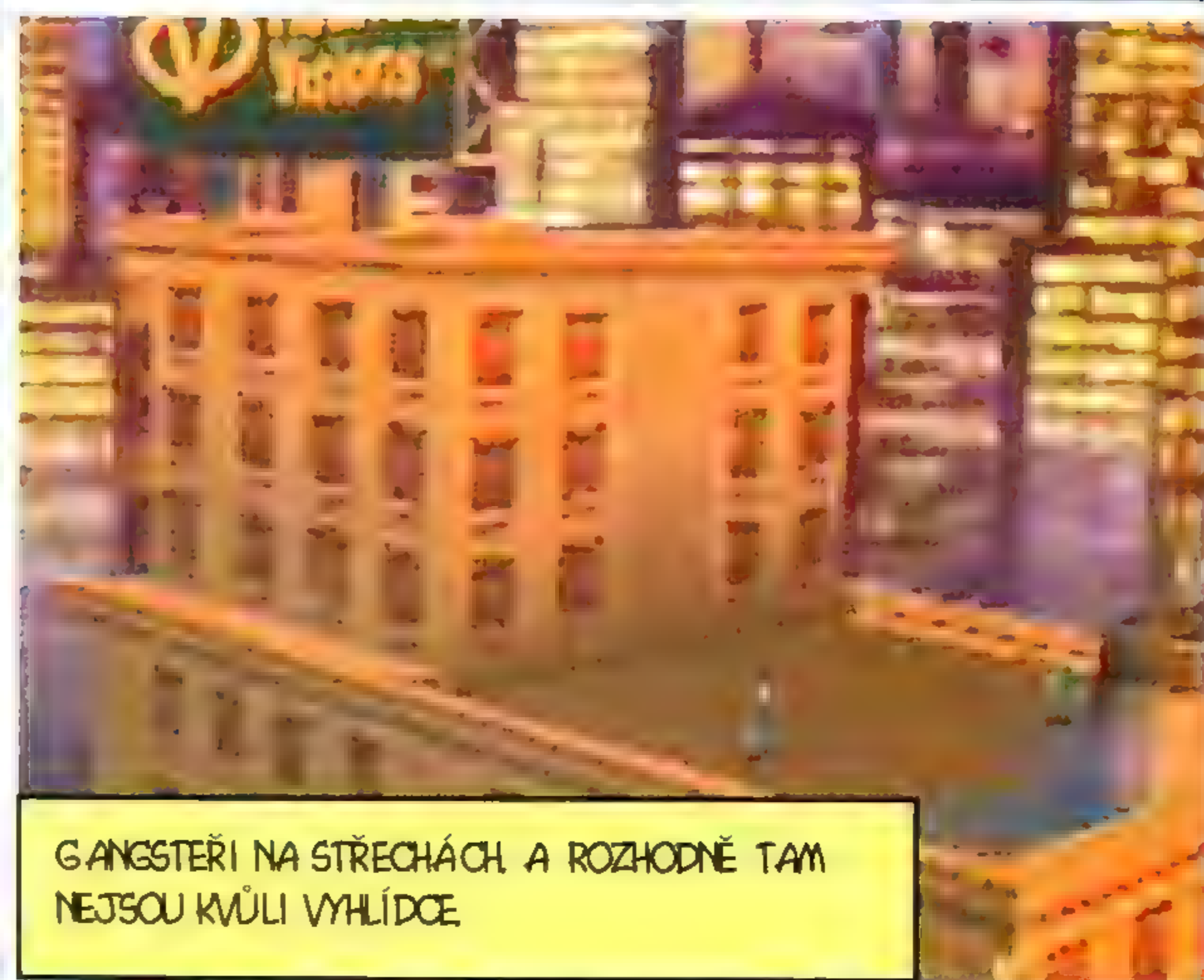
SKÓRE **9/10**



PŘICHÁZÍ ELECTRO

ANEBO CO NA VÁS ČEKÁ V NOVÉ HŘE..

TO, ŽE SE VÁM FODARÍ PADOUCHY ZPACIFIKOVAT, JEŠTĚ NEZNAME. NÁ, ŽE SE SEBEROU A PŮJDOU NA VEJMINEK. OBJEVILA SE NOVÁ HROZBA, A TAK PETROVI PARKEROVI NEZBÝVÁ, NEŽ ABY SI NATÁHL SVOU KOMBINÉZU A ZNOVU SE STAL SPIDER-MANEM.



GANGSTERI NA STŘECHÁCH. A ROZHODNĚ TAM NEJSOU KVŮLI VYHLÍDCE.

SPIDEY JE IDEÁLNĚ VYZBROJEN, ABY SE JIM MOHL POSTAVIT. VZDÁLENOST LEHCE PŘEKLENE DÍKY SVÝM VYSTŘELOVAČŮM PAVUČIN..



STISKEM **X** HODÍTE PAVUČINU A POMOCÍ D-PADU SE NA NÍ ZHOUPNETE.



POW!

A PO CESTĚ JEŠTĚ STIHNETE NAKOPAT PÁR ZADKŮ.

A JSOU TU I HÁDANKY. PROBOHA NĚJACÍ ÚCHYLOVÉ ZAPÁLILI KAVÁRNU.



HMM, VYPOŘÁDAL JSEM SE S KRIMINÁLNÍKY, JAK ALE UHASÍM TENHLE OHŇ?

AHA! VODNÍ HYDRANT! ŽE BY NÁPOVĚDA?



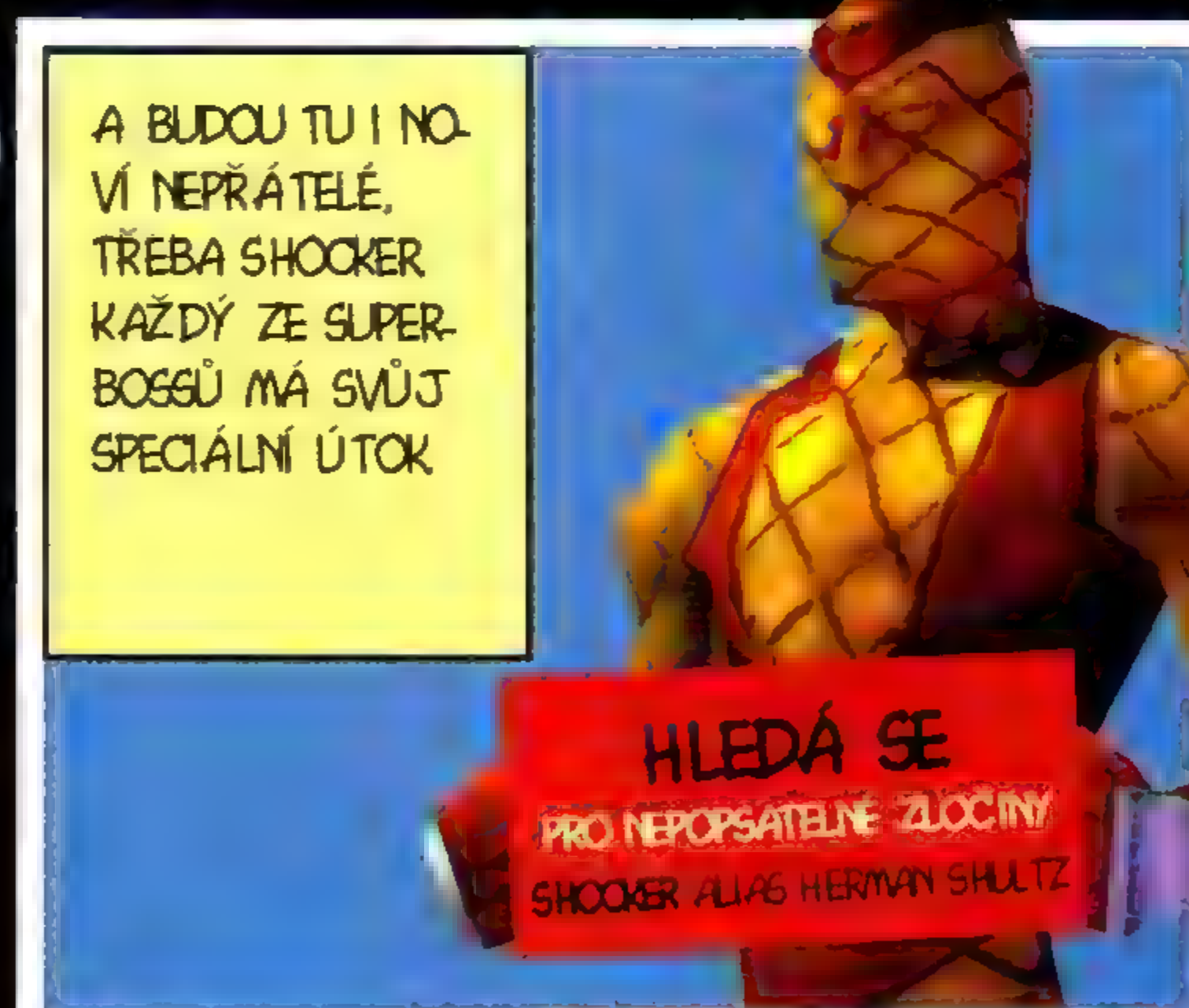
NEŠLO BY STISKEM **R1** HYDRANTEM ZAMÍŘIT A PAK JEJ STISKEM **A** A **DOWN** SPUSTIT?

POTOPA! NO, TAKHLE JSEM TO NECHTĚL, ALE ASPOŇ JE PO POŽÁRU.



JO-JO, V TĚHLE HŘE BUDE SPIDEY POTŘEBOVAT VEDLE SVALŮ I MOZKOVÉ ZÁVITY. NAŠTĚSTÍ MÁ OBOJÍ (ANEBO VLASTNĚ VY)..

A BUDOU TU I NO- VÍ NEPŘÁTELE, TŘEBA SHOCKER. KAŽDÝ ZE SUPER-BOSSŮ MÁ SVŮJ SPECIÁLNÍ ÚTOK.



HLEDÁ SE PRO NEPOPSATELNÉ ZLOČINY SHOCKER ALIAS HERMAN SHULTZ



PO CESTĚ MUSÍTE SBÍ- RAT BONUSY, VČETNĚ KLASICKÝCH OBÁLEK KOMIKSŮ OD MARVEL COMICS..

SPRÁVNÝ SUPERHRDINA MÁ VŽDYCKY VE SKŘÍNĚ NÁHRADNÍ KOSTÝM. I KDYŽ NA TENHLE NEMÁM ZROVNA MOC PŘÍJEMNÉ VZPOMÍNKY.



...A TAKY PŘEVLEKY.

ALE HLAVNĚ BUDE SPIDER-MAN 2 O TOM JAK S POMOCÍ SUPERSCHOPNOSTÍ BOJOVAT PROTI GRÁZLŮM, A TAKY O TOM DOBRĚ SE PŘI TOM POBAVIT.



HURRÁÁ!

PRÁVĚ SE PODÁVÁ SPRAVEDLNOST

ANEBO OSM ZPŮSOBŮ, JAK TOHO DOSÁHNOUT

PADOUCHY MŮŽETE LIKVIDOVAT VÍCE ZPŮSOBY. TADY SPIDEY ZROVNA ZKOUŠÍ TROCHU PROPLESKÁVAČKY.



NEJDŘÍV ZKUSTE TEN NEPŘÍMOČÁREJŠÍ ZPŮSOB, AŽ UVIDÍTE NEPŘÍTELE, JDĚTE PO NĚM

ŘÍKEJ SI, CO CHCEŠ, JÁ JDU PO TOBĚ!

ANEBO NA TO JDĚTE JAKO SOLID SNAKE. PLAZTE SE NAHORU A POČKEJTE, AŽ SE NEPŘÍTEL OBRÁTÍ ZÁDY...

HEHEHE, NEVIDÍ MĚ, NEVIDÍ...



NO A PAK HO POŘÁDNĚ NAKOPEJTE

Ⓢ PLUS D-PAD ROVNÁ SE DEFINITIVA

OOOF!

POTOM VYSKOČTE A BĚŽTE K NĚMU ZE ZADU...

D-PAD PLUS Ⓢ ROVNÁ SE NÁŘEZ VE STYLU KARATE. SEŽER SI TO!

A POŘÁDNĚ ROZKMITEJTE SVĚ PAVOUČÍ NOHY....





ANEBO JIM MÍSTO TOHO
MŮŽETE DÁT PAVUČÍ
POLIBEK..

COŽE, TY SI NECHCEŠ
HRÁT, KÁMO?

ÁÁCH CHRRRR



POKUD SI NECHCETE ŠPINIT RUCE, MŮŽETE
PO NEPŘÁTELÍCH I HÁZET VĚCI.

NA NÁDRŽE S OLEJEM
A POŠTOVNÍ SCHRÁNKY BY
LIDI MĚLI MÍT ZBROJNÍ
PAG.



A PAK TU JSOU ZVLÁŠTNÍ SPIDEYHO
ÚTOKY! NA TOMTO UKAZATELI VIDÍTE
KOLIK VÁM JICH JEŠTĚ ZBÝVÁ.



NAŠÍ OBLÍBENOU
ZBRANÍ BYLY PAVUČÍ-
NOVÉ BOKERKY. HÁK
JAK OD TYSONA

STISKNĚTE **△** A **↑**. GRÁZL
JE NEJEN V LIMBU, ALE NAVÍC
I ULEPENÝ.



ANEBO JE MŮŽETE LIKVIDOVAT ZDÁLKY
PAVUČINOVÝMI STŘELAMI. NAJDĚTE SI DOBRÝ
PLAC A ODTUD PALTE...

CHÁÁÁ!
A NABÍT TRÍSTIVÝM



STISKNUTÍM **△**
A **↑** STŘELU
ODPÁLÍTE

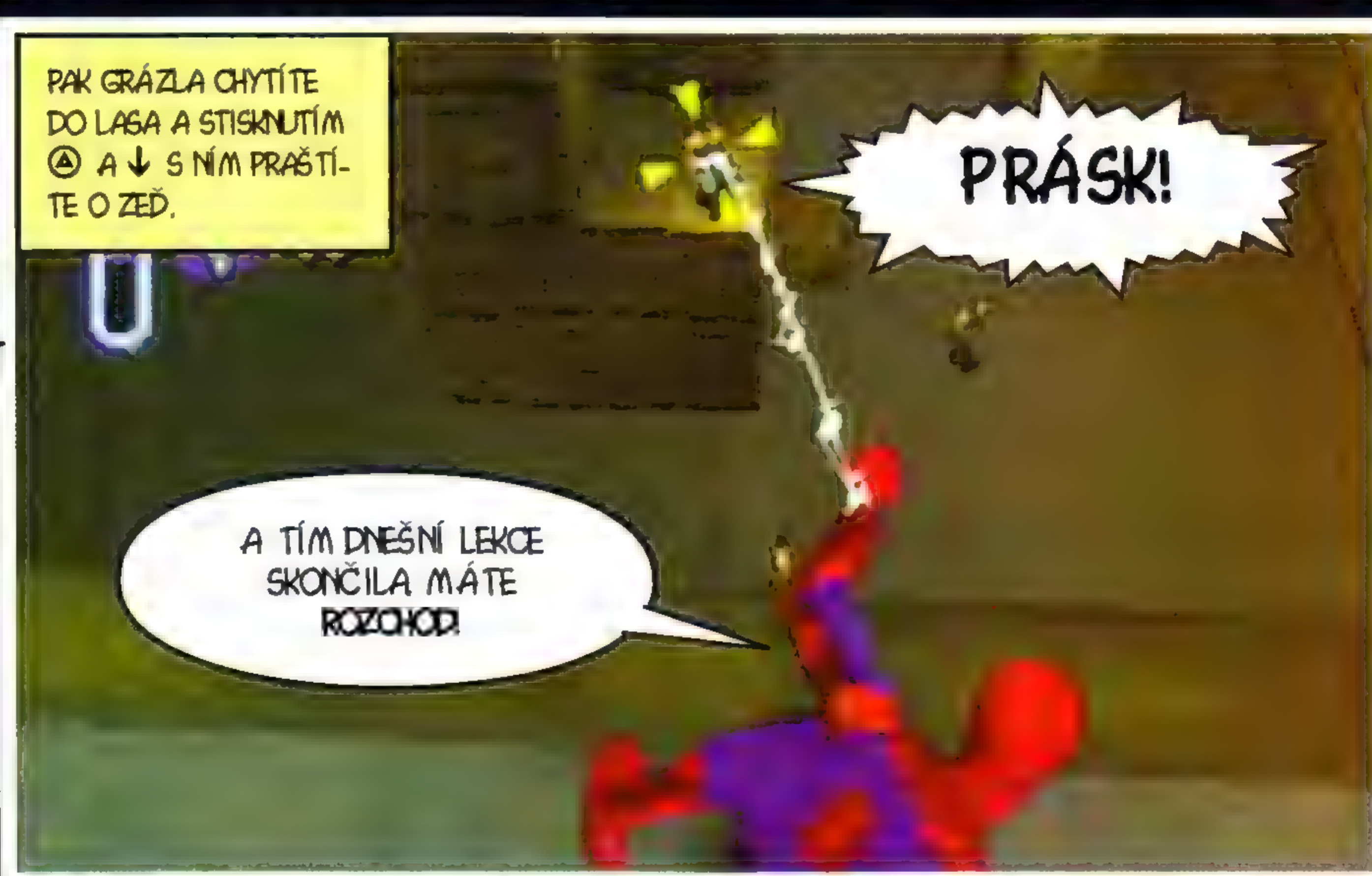


CHCETE SI NĚKoho
CHYTIT? PAK SI NEJDŘÍVE
NAJDĚTE MÍSTO, ODKUD
ZAUTOČIT...

EH?

ŠVIH!

BACHA TAM DOLE



PAK GRÁZLA CHYTÍTE
DO LAGA A STISKNUTÍM
△ A **↓** S NÍM PRAŠTÍ-
TE O ZEĎ.

PRÁSK!

A TÍM DNEŠNÍ LEKCE
SKONČILA MÁTE
ROZHOD.

TAJEMSTVÍ BASKETBALOVÉHO KOŠÍKU

PŘI ZEVRUBNÉ PROHLÍDCE MĚSTA VYJDE NAJEVO NEJEDNA SKRYTÁ HROZBA!

JÉ NOC, ALE SUPERHRDINOVÉ NEMAJÍ NÁROK NA ODPOČINEK. ZATÍMCO MĚSTO SPÍ, NAŠ NEJVĚTŠÍ BOJOVNÍK PROTI ZLOČINU OBCHÁZÍ PO STŘECHÁCH DOMŮ A HLEDÁ PADOUCHY. NAJEDNOU NĚCO UPOUTALO JEHO POZORNOST. VYPADÁ TO JAKO VYHOZENÝ BASKETBALOVÝ MÍČ...



HM, TO K NÁM ASI ZAVÍTAL
MICHAEL JORDAN!

HELEME SE
JSEM OBKLÍČEN A NEVYPADÁ TO,
ŽE BY SI TIHLE TÝPCI CHTĚLI
ZAHRÁT BASKET!

PAST!



CHYŤTE HO,
KLUCI!

NA DVOŘE POD
SEBOU SI VŠIML
BASKETBALOVÉHO
HŘIŠTĚ, A TAK SE
ROZHODL SEBRAT
MÍČ (ZMÁČKNUTÍ
⊗ VŽDYCKY ZABERE)
A TROCHU SI
ZATŘÉNOVAT.



TO JE MOC DALEKO.
SLEZU DOLŮ A ZKUSÍM
TO ZNOVU...

ASI BYCH MĚL
SÁHNOUT KE SVÝM PAVOUČÍM
SCHOPNOSTEM

TIHLE MIZEROVÉ SE S NAŠÍM HRDINOU
PROSTĚ NEMŮŽOU MĚRIT.



UF!

PRÁSK!

ČTYŘI NA JEDNOHO. TO JE
HODNĚ ŠPATNÁ SITUACE PRO
VÁS, SAMOZŘEJMĚ.



TEĎ JE HRŠTĚ
ČISTĚ A SPIDEY SI
MŮŽE KONEČNĚ
ZASTŘÍLET...

KDE JSME TO VLASTNĚ
BYLI? AHA CHTĚL JSEM
ZKUSIT TROJKU...

SAKRA KRUCI!
HROME A DALŠÍCH 1940
MLÁDEŽI PŘÍSTUPNÝCH
KLETEB!

JO, ASI BY TO CHTĚLO
NĚJAKÉ KÁMOŠE CO TAKHLE
X-MENI, NEMĚLI BY NÁHODOU
CHVILKU?

JENŽE HODIT TROJKU, TO NENÍ JEN TAK MOŽ-
NÁ MĚL NÁŠ MILÝ SPIDEY ZŮSTAT U PRONÁ-
SLEDOVÁNÍ ZLOČINCŮ...

SPIDER- FILM!

SPIDEY SPLÉTÁ SÍŤ
I V HOLLYWOODU



ZKRATKA:

NALISTUJTE SI STRANU 47, KDE NAJDETE
VŠE O PLAYSTATIONOVÝCH FILMECH

SPIDEYMU NESTAČILO, ŽE NÁS UŽ PO-
DRUHÉ SKVĚLE POBAVIL NA PLAYSTA-
TIONU, A ROZHODL SE, ŽE NÁS OHRO-
MÍ I NA STŘÍBRNÉM PLÁTNĚ. AČKOLI BY SE
FILM MĚL V KINECH OBJEVIT AŽ PŘÍŠTÍ
ROK, UŽ TEĎ HO PŘEDCHÁZÍ PŘÍLIVOVÁ
VLNA SPEKULACÍ, FÁM A EUFORICKÉHO TĚ-
ŠENÍ.

NA ROZDÍL OD HRY, KDE SPIDEY VY-
STUPUJE JAKO UŽ HOTOVÝ A ŽIVOTEM
PROZKOUŠENÝ SUPERHRDINA, NÁS FILM ZA-
VEDE DO MLÁDÍ ŠPRTA PETERA PARKERA,
TĚSNĚ PŘED CHVÍLI, KDY HO KOUSL RADIO-
AKTIVNÍ PAVOUK A ON SHRÁBL BALÍK SE
VŠEMI SVÝMI UŽ ASNÝMI SCHOPNOSTMI. PO
TÉ, CO MU LUPÍČ ZABIJE STRÝČKA BENA,
SE PETER ROZHODUJE NASADIT SI PAVOUČÍ
MASKU A STÁT SE STÁLE LOVCEM ZLOČIN-
CŮ NUMERO UNO. FILM SE ZAMĚŘUJE NA
BITVU MEZI NAŠÍM HRDINOU A JEHO
ÚHLAVNÍM NEPŘÍTELEM NORMANEM OSBOR-
NEM, ZNÁMĚJŠÍM POD SVÝM UMĚLECKÝM
JMÉNEM GREEN GOBLIN. REŽII DOSTAL NA
STAROST SAM RAIMI - TEDY STEJNÝ REŽI-
SÉR, JENŽ NATOČIL FILMOVOU SÉRII EVIL
DEAD - A V HLAVNÍ ROLI SPIDER-MANA
UVIDÍME TOBYHO MAGUIRA. STAN LEE,
TVŮRCE PŮVODNÍHO KOMIKSU A ČLOVĚK,
KTERÝ DĚLÁ K NAŠÍ HŘE KOMENTÁŘ, SE
OBJEVÍ VE FILMU TĚŽ, BYŤ JEN LETMO.

SPIDER-MAN MÁ ROZPOČET 150 MILI-
ONŮ DOLARŮ, A TAK JEN DOUFEJME, ŽE
TO NEZPACKAJÍ.

MEZITÍM SI VE ŠKOLE PRO
MUTANTY VYMLACUJÍ X-MENI
DUŠI Z TĚLA...

VOLÁ SPIDER-MAN JESTLI BY PRÝ NĚKDO
Z VÁS NEŠEL DÁT BASKET!

ČEČE, JÁ S TÍM POŠAHANÝM
PAVOUKÁČEM NECHCI MÍT NIC
SPOLEČNÝHO! ČEČE, VON
MĚ TUTOVĚ DĚŠÍ!

BOŽÍNKU, A TEN
STRAŠNEJ OHOZ ÚPLNĚ
Z MÓDY! NO FUJ.

ŠOK VE SKLADIŠTI

NASTAL ČAS POSTAVIT SE BOSSOVI...

CAPO DI TUTTI SUPERCAPİ ELECTRO DAL DOHROMADY BANDU SUPERPA-DOUCHŮ, ABY MU S JEHO ZLOTŘILÝM PLÁNEM POMOHLI. S TĚMI SE SETKÁTE VŽDY NA KONCI JEDNOTLIVÝCH LEVELŮ, A POKUD JE BUDETE CHTÍT PORAZIT, BUDETE MUSET UZPŮSOBIT SVŮJ BOJOVÝ STYL TAK, ABYSTE CO NEJVÍCE VYUŽILI JEJICH SLABÝCH STRÁNEK. TADY VÁM NABÍZÍME HLED TOHO PRVNÍHO BOSSE...



SPIDEY SE OCITL VE SKLADIŠTI PLNÉM ZBRANĚMI MÁVAJÍCÍCH BASTARDŮ.

SARA
TADY JICH ALE JE NENÍ LEPŠÍ VYLÉZT NAHORU A SEJÍMAT JE JEDNOHO PO DRUHÉM?

HELE, TÍMHELE NABIJU PAVUČINU ELEKTRINOU A MÉ ÚTOKY TAK BUDOU RÁZEM ÚČINNĚJŠÍ. BEZVA

PROHLÍDKA KRABIC ODHALÍ UŽITEČNÉ PŘEDMĚTY.

DRŽTE SE Z DOSAHU A NEPŘÁTELE LIKVIDUJTE ELEKTRIZOVANÝMI PAVUČÍMI VLÁKNY.

NEPŘÁTELE JSOU BRUTÁLNÍ A CHYTŘÍ. A DOKONCE I SPIDEY MŮŽE KOUPIŤ KULKU.

CHÁÁ,
ZE MĚ KREV NETEČE!
JÁ JSEM TOTIŽ Z KOMIKSU!

TĚMTO LÉKÁRNIČKAM SI DOPLNÍM ZDRAVÍ.

KULKA DO PRSOU? TO BUDETE POTŘEBOVAT OBVAZY!

POCHOPOVÉ JSOU ROZPRÁŠENI, ALE DÁVEJTE POZOR MÁTE PŘED SEBOU SAMOTNÉHO SHOCKERA TEN SVÝMI ENERGETICKÝMI ŠOKY POŠLE SPIDEYHO DO KOTRMELCŮ, ALE ANI TO NENÍ VŠECHNO - JEŠTĚ TOTIŽ MŮŽE ZAPÁLIT NÁDRŽE.

KLATĚ!
ÚPLNĚ TĚ ZRUŠÍM TY ODPORNÝ HMYZÁKU, A PAK TO TU VŠECHNO VYHODÍM DO POVĚTRÍ.

NÁSLEDUJE LITÁ BITVA BOSSOVÉ NA KONCI LEVELŮ JSOU BOJOVĚ ZDATNĚJŠÍ NEŽ NORMÁLNÍ GRÁZLOVÉ, ALE HNUSNÍ JSOU STEJNĚ...



BACHA NA TY NÁDRŽE JE LEPŠÍ ZABÍT SHOCKERA CO NEJTRYCHLEJI, JINAK SI POCHUTNÁME NA KENTUCKY FRIED SPIDEROVI.



POKUD SE JISKRY DOSTANOU DO MÍSTNOSTI, ČEKÁ NÁS PĚKNÝ OHŇOSTROJ!

SPIDEY? SPIDEY? TAK ZVEDNI UŽ TEN SVŮJ PAVOUCÍ ZADEK A ZACHRAŇ TO TU ČLOVĚK MU MUSÍ VŠECHNO OPAKOVAT.



ZTRÁCÍM... SILU... MUSÍM... SEBRAT... POSLEDNÍ ZBYTKY... ABYCH... ZACHRÁNIL MĚSTO.

SPIDEY DOSTAL NÁŘEZ DOKÁŽE NÁŠ HRDINA PŘEŽÍT SHOCKERŮV ÚTOK? ZACHRÁNÍ NEW YORK PŘED VYHOZENÍM DO POVĚTRÍ? TO SE DOZVÍTE AŽ PŘÍŠTĚ. DO TĚ DOBY SE MĚJTE HEZKY, VŠICHNI PRAVOVĚRNÍ FANOUŠCI KOMIKSU, ZDRAVÍ VÁS JIŘÍ P.

NENECHTE SI UJÍT!

V PŘÍŠTÍM ČÍSLE X-MEN SE CHYSTAJÍ NA DALŠÍ VELKOU BOJOVOU ZKOUŠKU. X-MEN MUTANT ACADEMY 2....

POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ...



BREATH OF FIRE IV

Nejbizarnější RPG (a pár divných jsme hráli) uvedlo PlayStation do varu.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
 VYDAVATEL: **CAPCOM**
 VÝROBCE: **CAPCOM**
 VĚKOVÉ OMEZENÍ: **11 +**
 POČET HRÁČŮ: **1**
 ANGLIČTINA: **NEZBYTNÁ**

LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...

FINAL FANTASY VII
NERECENZOVÁNO
 Stále jednička, navzdory novějším verzím.

BREATH OF FIRE III
PSM5 8/10
 Trochu nedocenená klasika.



Hry žánru označovaného RPG byly zhusta pořádně svérázné, ba přímo podivínské záležitosti. Žádná z nich se ovšem svou bizarností nedokázala vyrovnat sérii *Breath Of Fire*. A *Breath Of Fire* není v nastoupené tradici žádnou výjimkou. Příběh napíná i tu nejbujnější představivost až k její nejzazší hranici. Tak třeba hrdinové - svět tentokrát zachraňujete s pomocí chlapce jménem Ruy posedlého rybařením (Ruy je ovšem zároveň i drakem), okřídlené princezny, jejího netopýřího ochránce, robota, jenž o sobě mluví ve třetí osobě, a také žoldáckého psa stíženého vadou řeči. Síla, co?

Každý, kdo někdy viděl nějakou verzi *Final Fantasy*, se ve hře po chvíli bude cítit jako doma už jen díky tahovým soubojům s monstry, která s rozvojem bizarního příběhu potkávejte na nejrůznějších místech rozlehlé světové mapy. Ačkoli po mechanické stránce se hra silně podobá *Final Fantasy*, má veskrze jedinečný vlastní styl. Namísto úžasné realistické grafiky



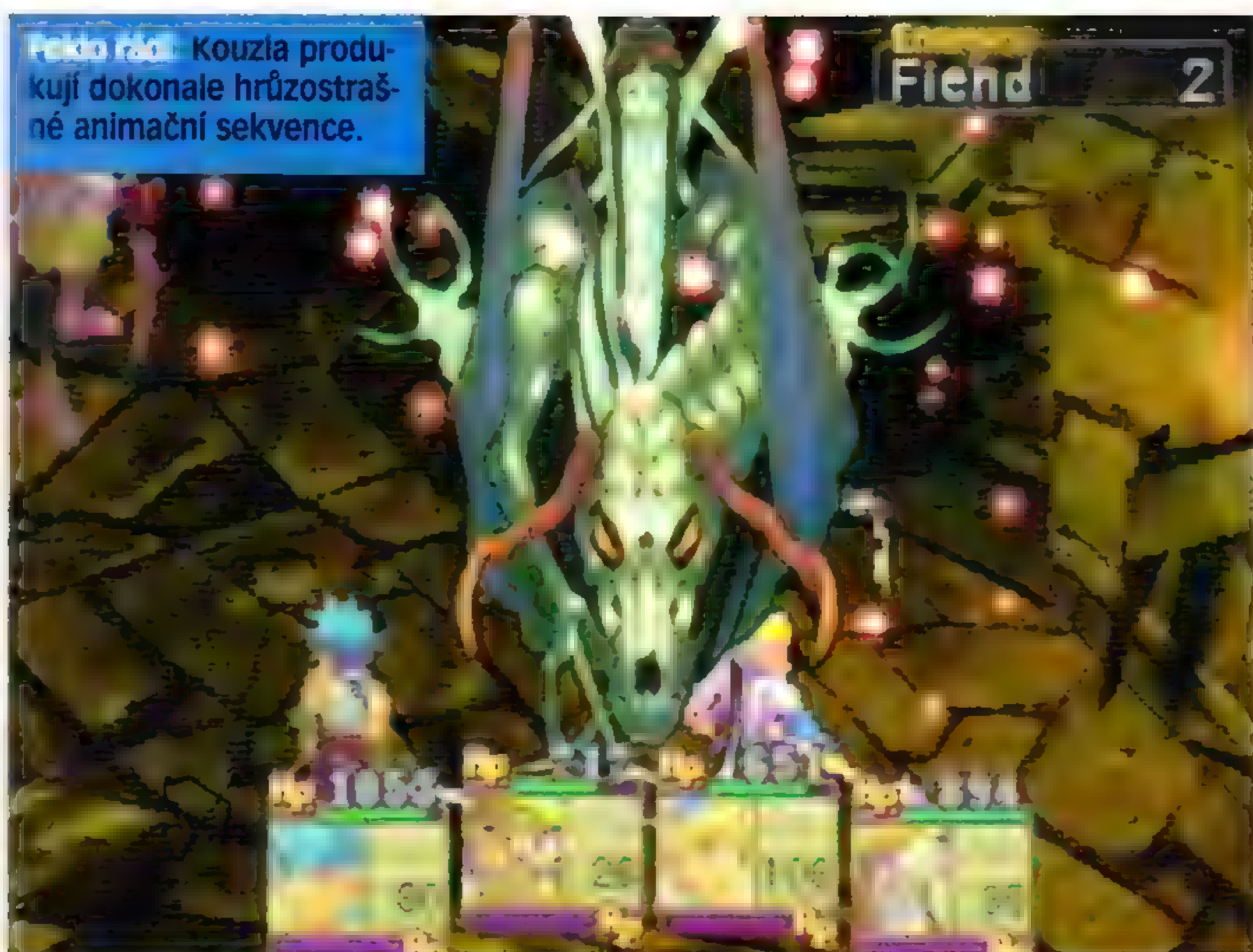
Final Fantasy V se vám zde dostane imitace japonských manga komiksů a možná vám chvíli potrvá, než si na to zvyknete. *Breath Of Fire* se rovněž vyznačuje svěžím smyslem pro humor - a někdy se při hraní rozesmějete na celé kolo - což je podstatný rozdíl oproti jiným RPG. Malou vadou na kráse je to, že *Breath Of Fire IV* není tak okamžitě přístupná jako *Final Fantasy*. Neohromí vás hned zkraje silou své grafiky



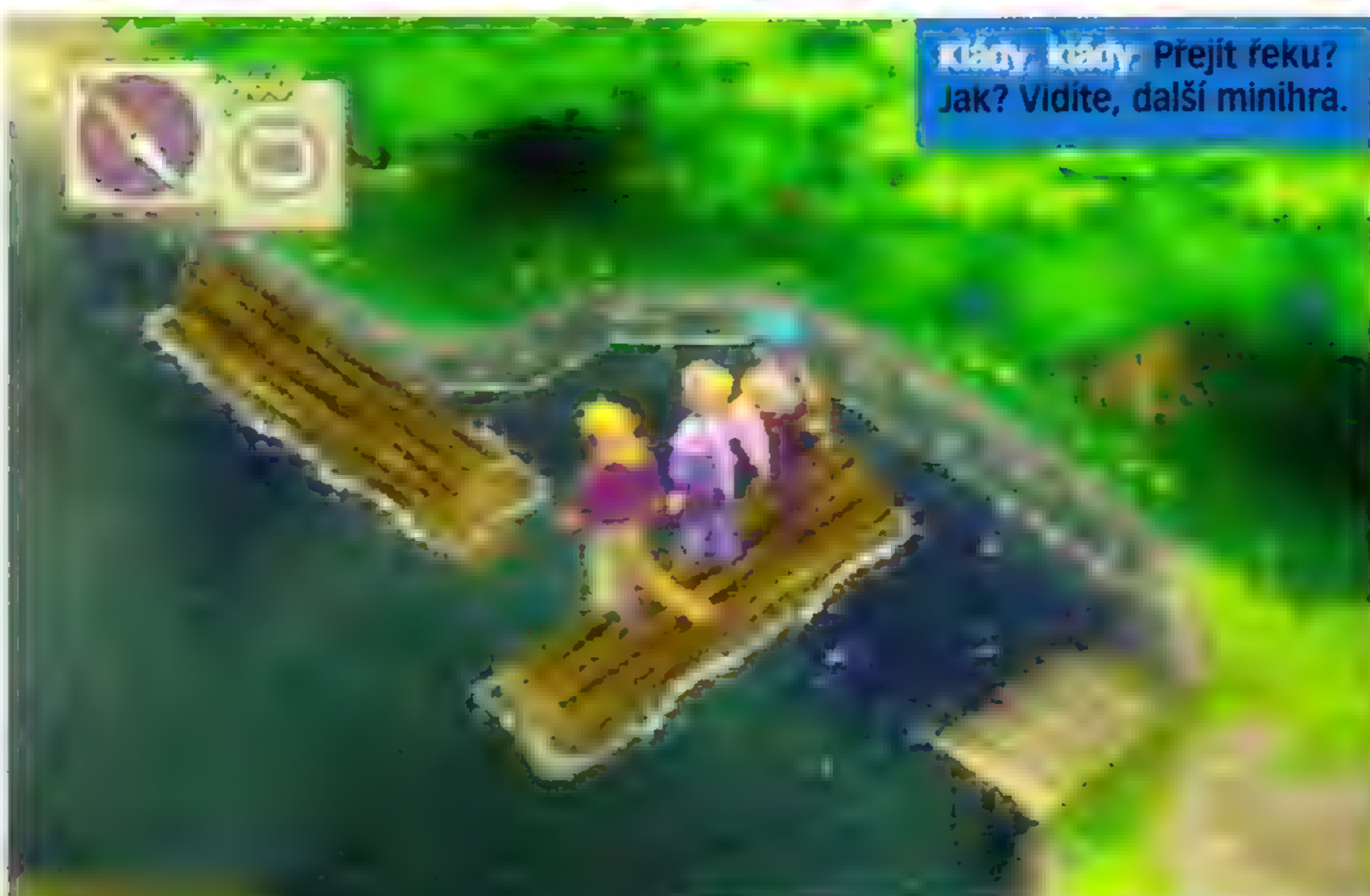
a vzhledem k četným nezodpovězeným otázkám v raných fázích hry je velmi těžké se ztožnit se svou bandou dobrodruhů. V průběhu hry pak člověka taky začne štvát struktura soubojů, k nimž dochází až příliš náhodně.

Nicméně na druhou stranu je třeba zdůraznit, že hra má velmi silnou dějovou linku a čím déle hrajete, tím více vás za snahu odměňuje, takže v polovině rázem zjistíte, že vás hra zcela

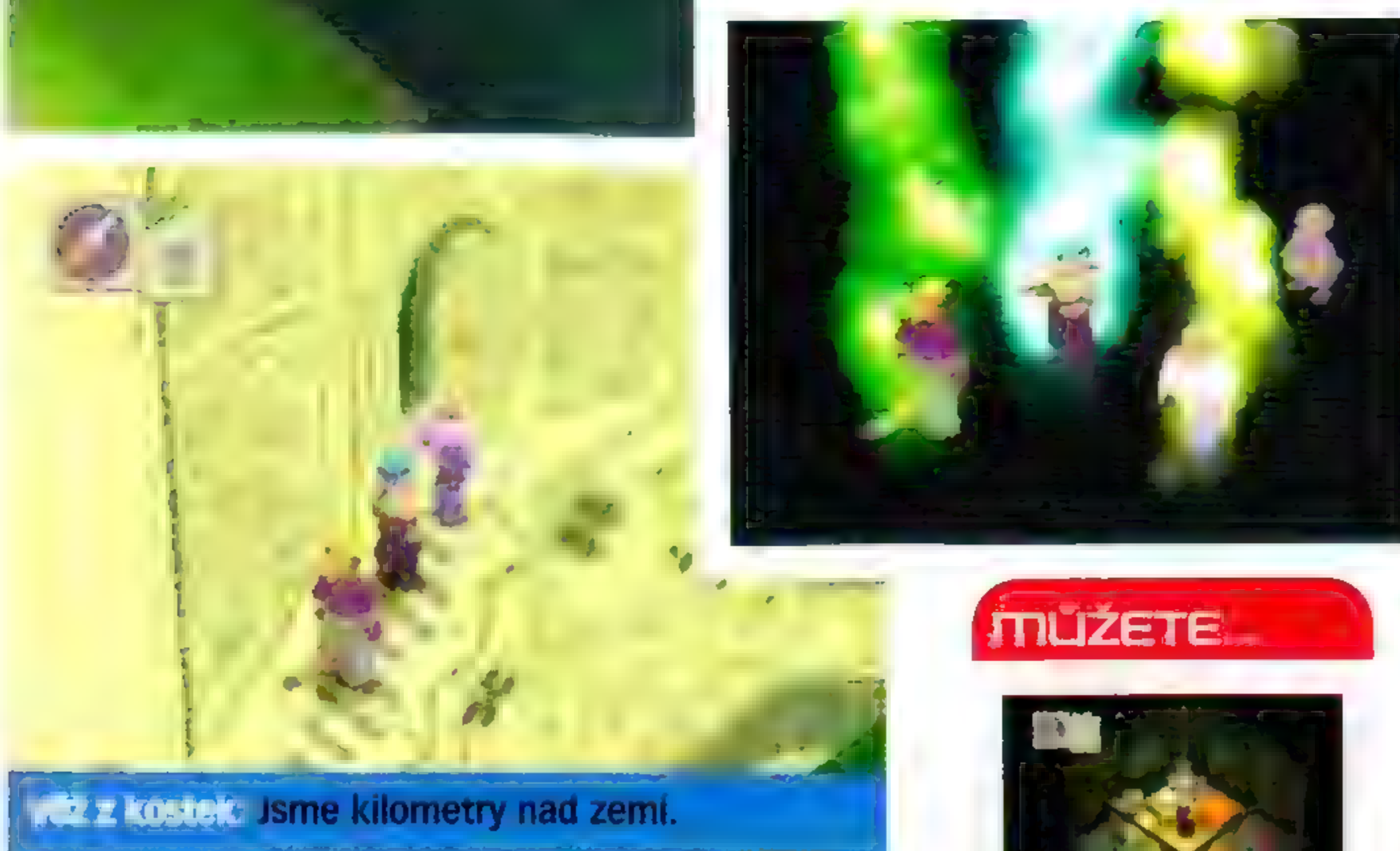
„Hra je v Japonsku považována za třetí nejlepší RPG po *Dragon Warriors* a *FF*.“



Peklo řek: Kouzla produkují dokonale hrůzostrašné animační sekvence.



Klady, klady. Přejít řeku? Jak? Vidíte, další minihra.

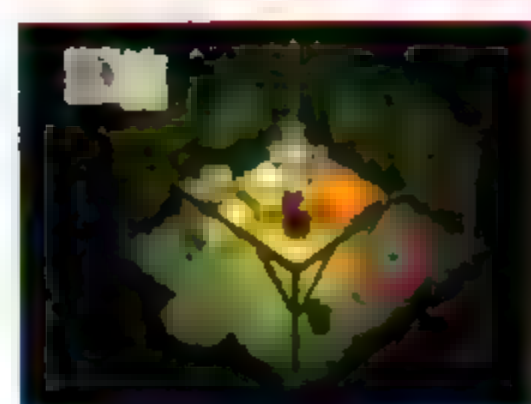


Vůz z kostek: Jsme kilometry nad zemí.

pohltila. Každé místo, od nejvyššího horského vrcholku do útrob mysli jednoho z členů bandy, působí dokonale živě. Navíc jednotlivými oblastmi neprocházíte jen tak - v každé je totiž umístěna nějaká minihra. Ať už obsluhujete jeřáb nakládající letadlo nebo kutálíte kmeny na přemostění řeky, vždy před vámi stojí nějaká nová výzva. K tomu si přidejte trochu rybaření a duchů a výsledkem je vysoce příjemný zážitek.

Dalším jedinečným rysem *Breath Of Fire IV* je to, že postavy získávají nová kouzla jak během postupu úrovněmi, tak se je mohou naučit od monster, s nimiž se setkají nebo bojují. Pokud boji použijete kouzla náležitého druhu, pak je-

MŮŽETE



● **KEMPOVAT.** Odhalovat kouzelné body, vyměňovat schopnosti, povídat si s kamarády a navštěvovat vily. Prostě jako praví skauti.



● **NAVŠTĚVOVAT VZDÁLENÁ MÍSTA.** Setkávat se se zajímavými monstry... však víte, jak to chodí.

ⓐ Jdeme na ryby!

Nahodte a vytáhněte...



Napjaté pohyby: elený ukazatel znázorňuje napětí vlasce. Metr napravo ukazuje hloubku.



Zahraj si se mnou: Na některé ryby je zapotřebí rybářské zručnosti. Tahle se ale nakonec poddá.

BOF IV se pyšní nejedním zajímavým místem pro rybaření, kde - jak to lidé rádi dělají - můžete nahodit mušku a čekat. Ve hře je spousta druhů ryb, přičemž na každý druh je zapotřebí jiné techniky i vlasce. Ulovené ryby lze používat k různým účelům - získávání HP a podobných věcí, nebo je lze ve městech a vesnicích vyměnit za vzácné předměty. Nicméně toto je spíše taková hra o sobě, navíc lepší než mnohé normální PlayStation hry. Je to obrovská zábava a není to nic snadného. Navíc můžete použít místo ovladače i speciální rybářskou periferii - pokud ji vlastníte.



BIG HIT

Dvojitá trable

Kombinace vzduchu a vodního kouzla vyvolává dramatické a navýsost realistické světelné efekty. Elektrinou nabitá bouře! Máme z toho strach, mam!

jich výsledkem mohou být skutečně zničující komba. Naučit se tato komba je veskrze zábavnou záležitostí typu „pokus-omyl“ a jejich zvládnutí je navíc naprosto nezbytné, pokud chcete porážet monstra ve vyšších levelech.

Navzdory skutečnosti, že se *Breath Of Fire IV* dodává pouze na jednom CD, je hra skutečně obrovská. Je doslova nadupaná místy a zápletkami a její dokončení vám může trvat 40 až 100 hodin - to v závislosti na tom, jak hluboce jste s to se ponořit do rybaření a jiných podobných odboček. Příběh je umně spleten a počáteční zmatení s úspěchem rozptýlena - často se budete divit, jak do sebe na

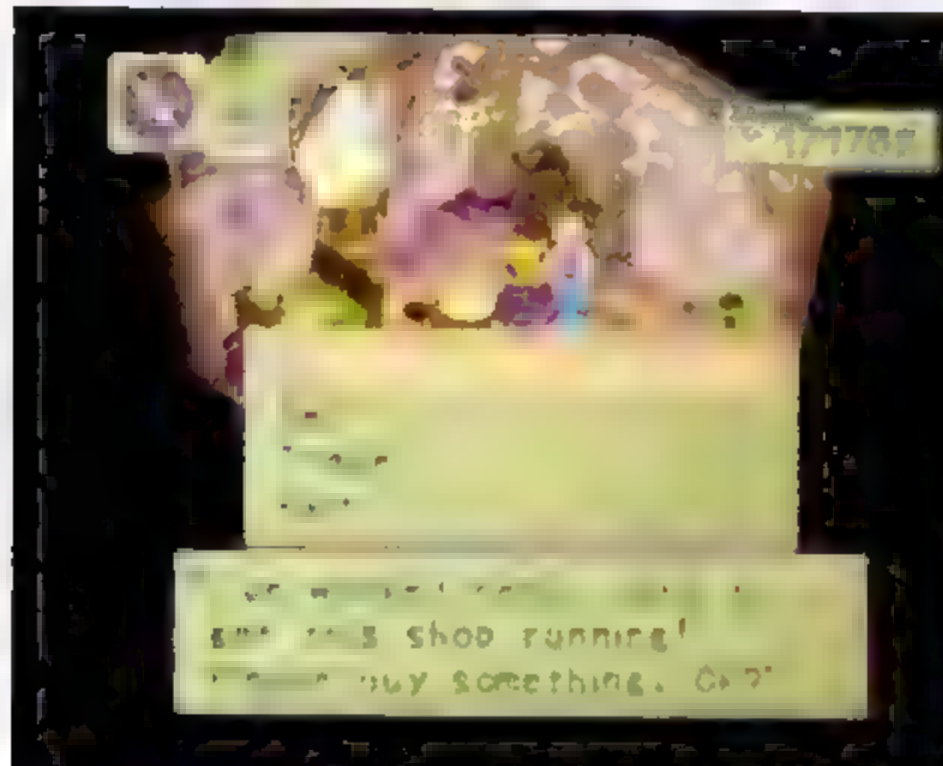


PLAYTEST

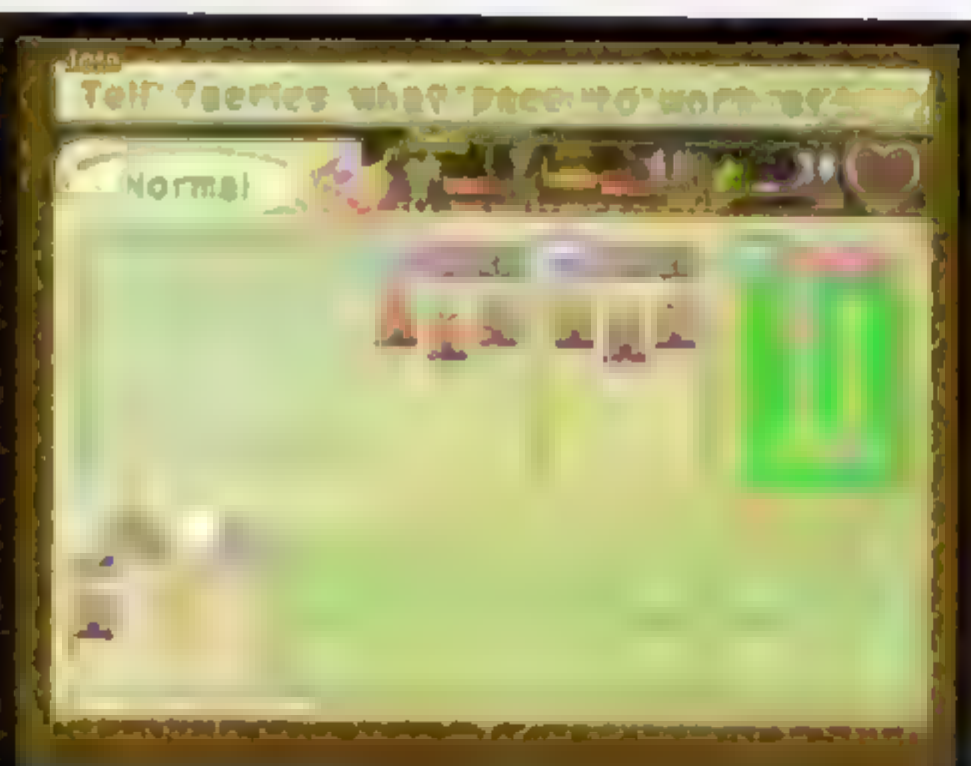
Breath Of Fire IV

© Pryč s vílami

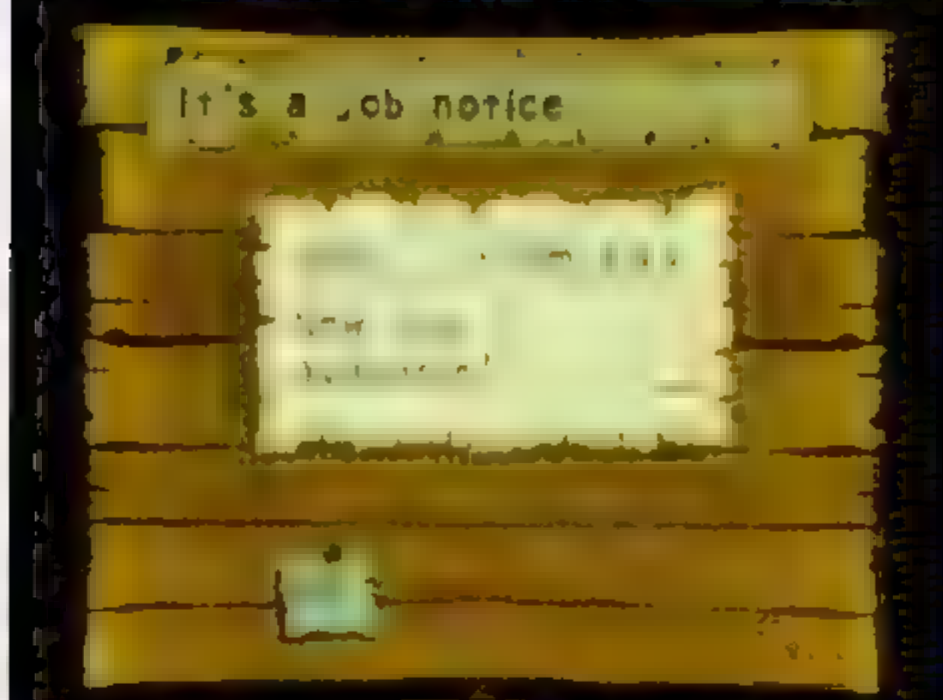
Spojte se s vílami a vybudujte si impérium.



Zručné bytosti: Postavte si dostatečně velkou kolonii a objeví se obchody.



Sim Pohádka: Nadpřirozeným bytostem udělte v kolonii různé úkoly.



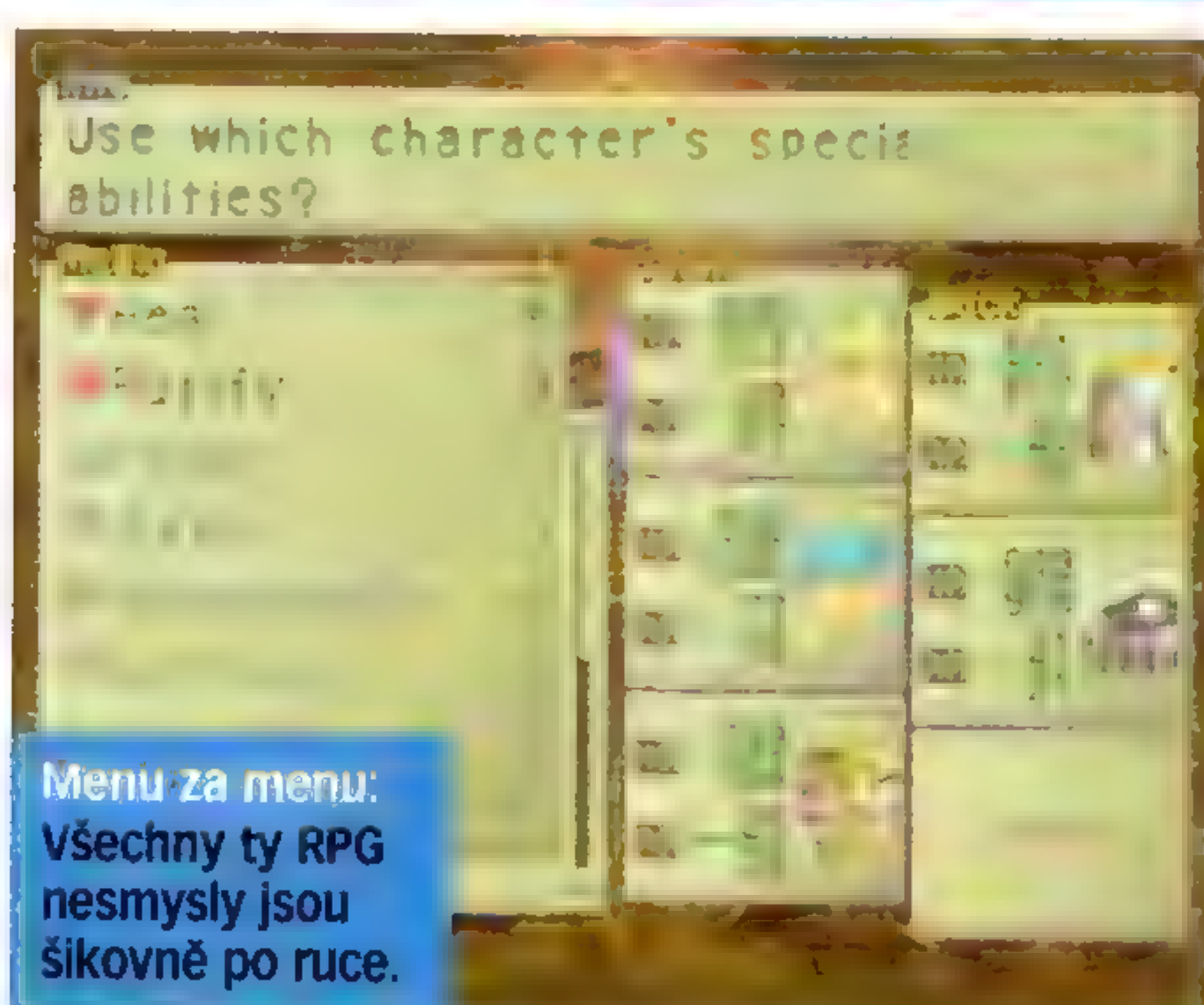
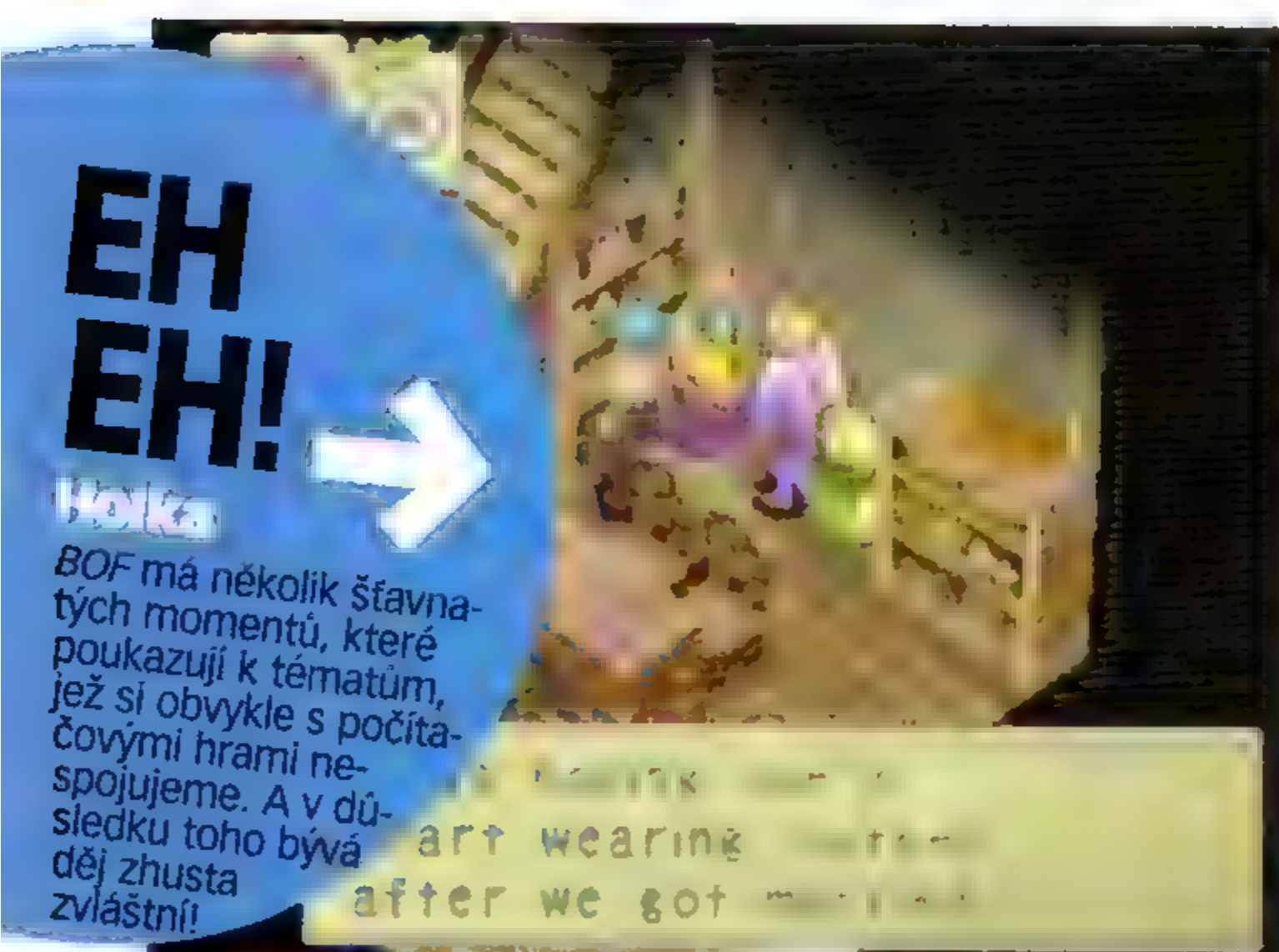
Pohádková deska: Nástěnka vás informuje o nejnovějším vývoji.

Potkáte-li pohádkové bytosti, může se vám stát, že vás požádají, abyste se ujali vlády v jejich kolonii. Vy dáváte příkazy a ony staví. Tato minihra je tak trochu ve stylu *Sim City* a i zde se vám dostane zábavy, jež svou komplexností předčí ne jeden samostatný titul. Bytosti vám postaví hospody a hotely, obchody, kde lze nakupovat nezbytné zboží, a jak se kolonie rozrůstá, dokonce vám poskytnou vojenské jednotky, které pak můžete použít v bitvách.

Horká kaše: Vynášili jsme ji z odpovědného šlofika.



Ve hře je spousta zvláštních kouzel, s nimiž si vyhrájete až až.



Menu za menu: Všechny ty RPG nesmysly jsou šikovně po ruce.



Dvojitá stránka: Vaše osobnost má dvě stránky.

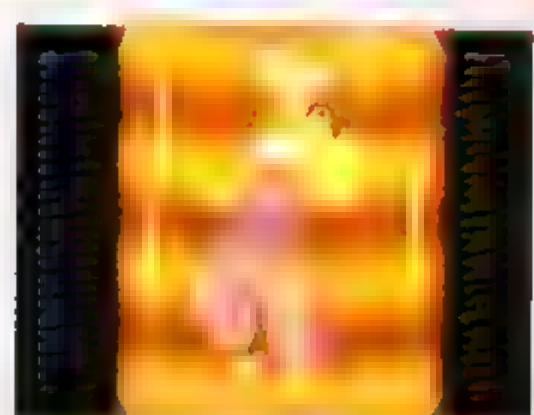
první pohled nesouvisející části příběhu skvěle zapadají. A i prostředí je navzdory komiksovému charakteru grafiky překvapivě vyspělé. Jedinou věcí, která by vás na *Breath Of Fire IV* mohla odrazovat, jsou náhodné bitvy. Jsou poměrně nenáročné a slouží hlavně jako způsob pro získávání nových kouzel a praktikování komb, přičemž až příliš často nevhodně narušují dramatický tok příběhu.

Breath Of Fire IV je druhým výletem této řady na PlayStation (první dva tituly totiž vyšly ještě na staré platformě SNES) a jako téměř každé epické RPG je tento titul japonské provenience, přičemž je hra ve své domovině považována za třetí nejlepší RPG po *Dragon Warriors* a *Final Fantasy*.

I když je hra *Breath Of Fire IV* skvělá, přece jen není žádným velkým skokem vpřed oproti

„Prostředí je navzdory komiksovému charakteru grafiky překvapivě vyspělé.“

MŮŽETE...



● **SE STÁT DRAKEM...** Vypadá to jako bolestná zkušenost, ale právě toto je zvláštní schopnost vašeho hlavního hrdiny a někdy se to docela hodí. Nicméně z nějakého důvodu to máte k dispozici pouze v soubojích. Třeba je to proto, že se potřebujete trochu vytočit - teprve poté se můžete proměnit.

Breath Of Fire III (PSM5, 8/10), která měla úplně stejnou hratelnost (včetně rybaření a duchařských miniher) a i stejné postavy, včetně té hlavní, dračího chlapce Ryu. Nicméně příběh je úplně jiný.

Breath Of Fire IV je výjimečně vděčná hra, poskytující za vynaložené peníze velkou hodnotu. Pravda, možná je jen pro skutečné erpégéckové fanatiky, ovšem pokud si ji vpustíte do svých životů a máte dostatek času a trpělivosti, které jí můžete věnovat, pak vám odměnou bude podnětný a bohatý zážitek. Po chvíli si oblíbíte i ten zpočátku odrazující styl grafiky a začnete obdivovat skvostnou animaci jednotlivých postav (do každé z nich bylo investováno několik set speciálních animací) a ony si postupně najdou cestu až dovnitř vašeho srdce. Nicméně nejvýrazněji se *Breath Of Fire IV* odlišuje od spousty hochštaplerů kvalitou příběhu. Děj je skutečně rozsáhlý, pohlcující a úspěšně zakončený. Seznámíte se s vlastními postavami a na základě jejich reakce na útoky nepřátel se naučíte chápat jejich motivy. Dobře podaný příběh bohužel stále není ve světě videoher ničím běžným.

● Steve Faragher

VERDIKT

PlayStation
Magazín

● **GRAFIKA 7**
Jedinečné stylová s výtečnými animacemi.

● **HRATELNOST 8**
Obrovská. Nikdy nic nenajdete.

● **ŽIVOTNOST 9**
Hostina pro všechny milovníky fantasy.

CELKOVĚ
Spletitý a složitý příběh podaný vyzkoušeným a osvědčeným způsobem.





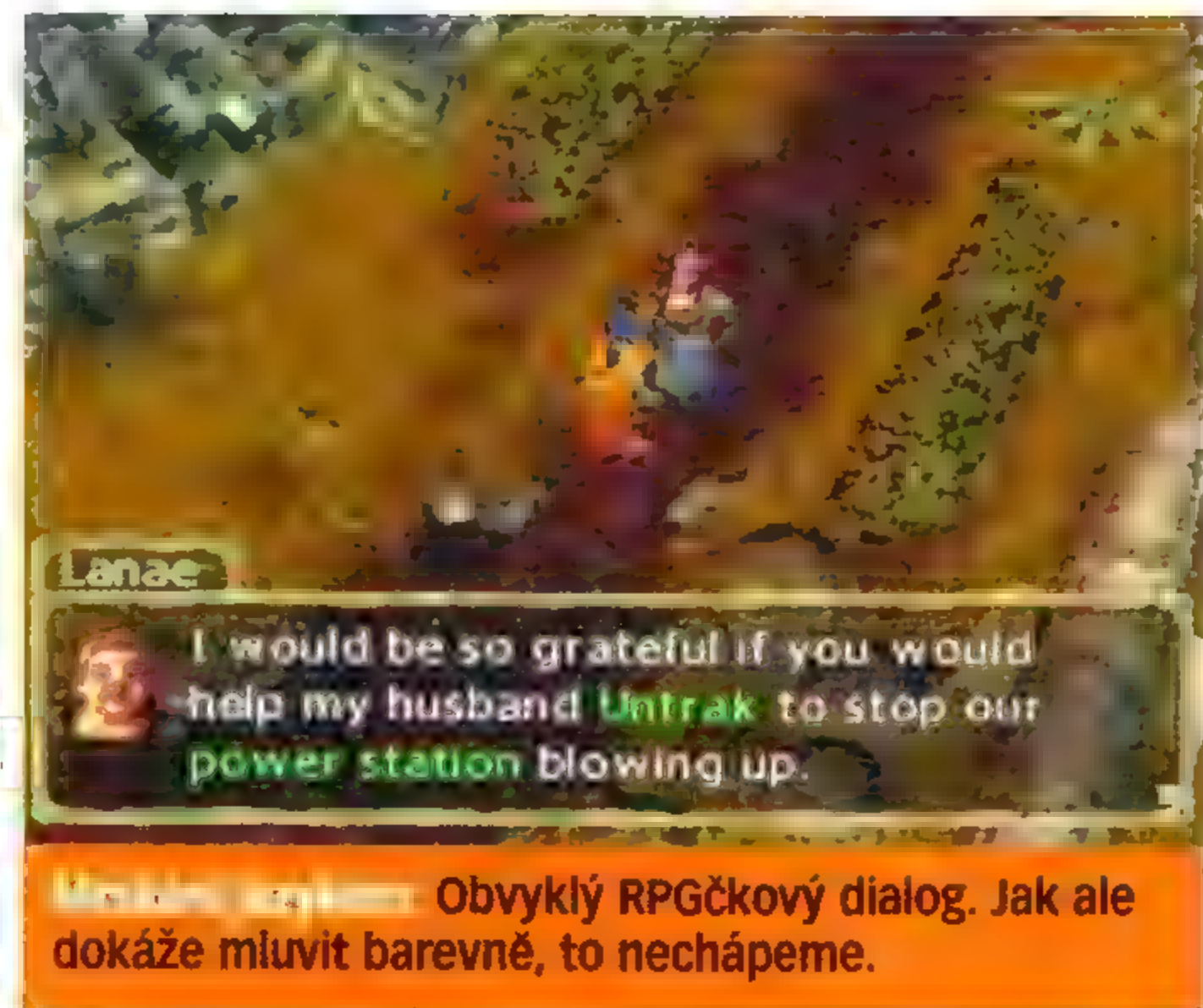
PLAYTEST

Techno Mage

TIP →

**Náložník
se otevírá**

Tlačítka **△** a **○** umožní otáčení obrazovky o 360°. Bohužel spojování jednotlivých skoků je pak o něco těžší.



TECHNO MAGE

Vorsprung durch magik, říká se možná v Německu.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJ**
VYDAVATEL: **SUNFLOWERS**
VÝROBCE: **DEIBUS**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NÁROČNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TREBA...**

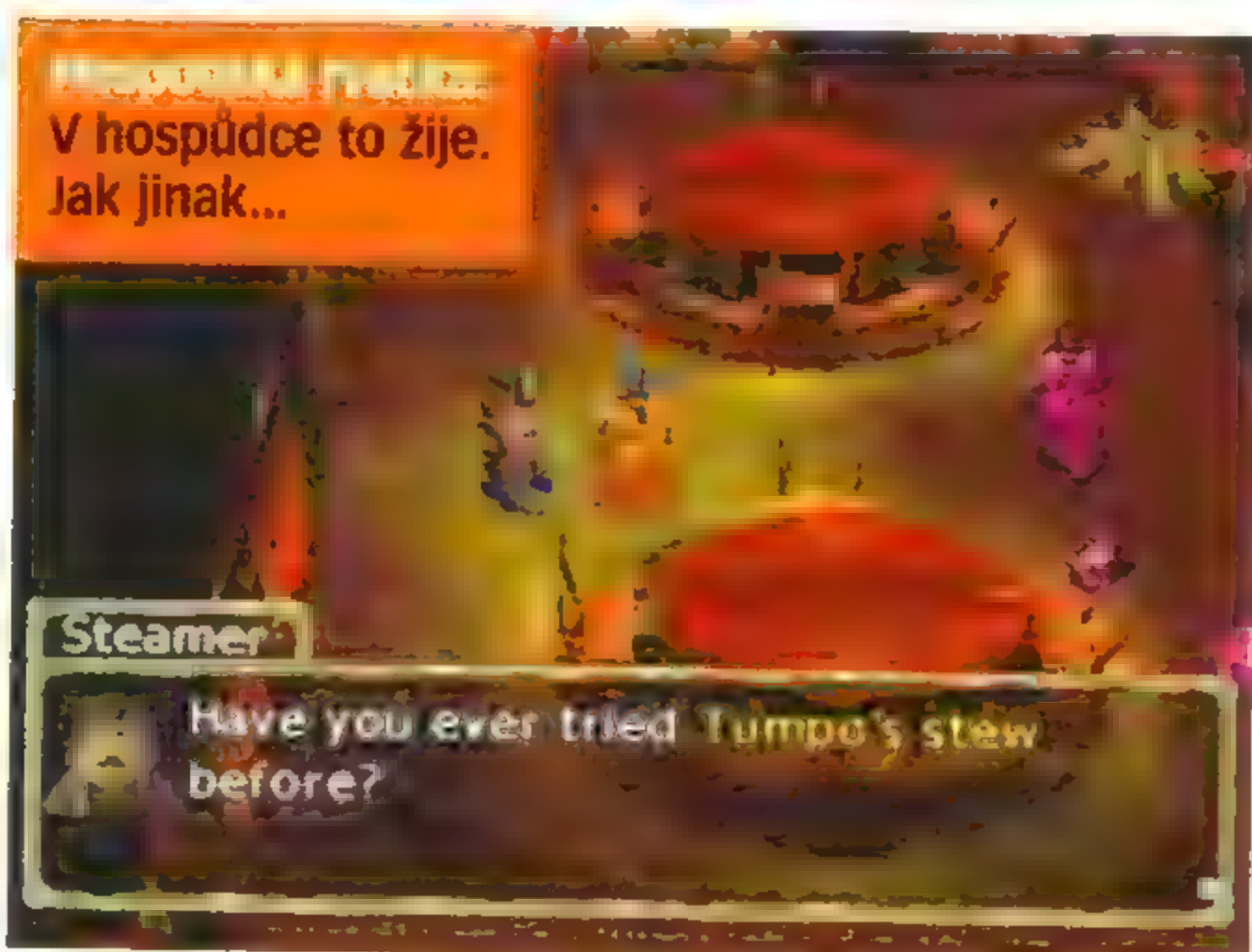
ALUNDRA
PSM1, 9-10
Excelentní RPG ve stylu
Zeldy.

ALUNDRA 2
PSM31, 7-10
Excelentní RPG ve stylu
Zeldy, druhý díl.



Sláva Němcům a dvakrát sláva Němcům od Sunflowers. Ti totiž měli plné zuby japonské nadvlády v oblasti konzolových RPG a rozhodli se udělat díru do světa.

A jak se tak rozjeli, vytvořili hru v duchu nintendo-ské erpégéčkové legendy *Legend Of Zelda* (2D pohled shora, bez separátních bojových sekvencí, spousta skákání a puzzle). V pozadí hry stojí velice spletitý příběh o konfliktu mezi technologií a magií ve světě, který je tomu našemu hodně vzdálený. A aby nebylo pochyb o tom, že titul je německé provenience, najdete tu klasické reálie v podobě malých pivnic, opékaného prase-



te a spoustu srdečné dobráckosti. Takže začátek OK, jenže potom to úplně všechno zkopali.

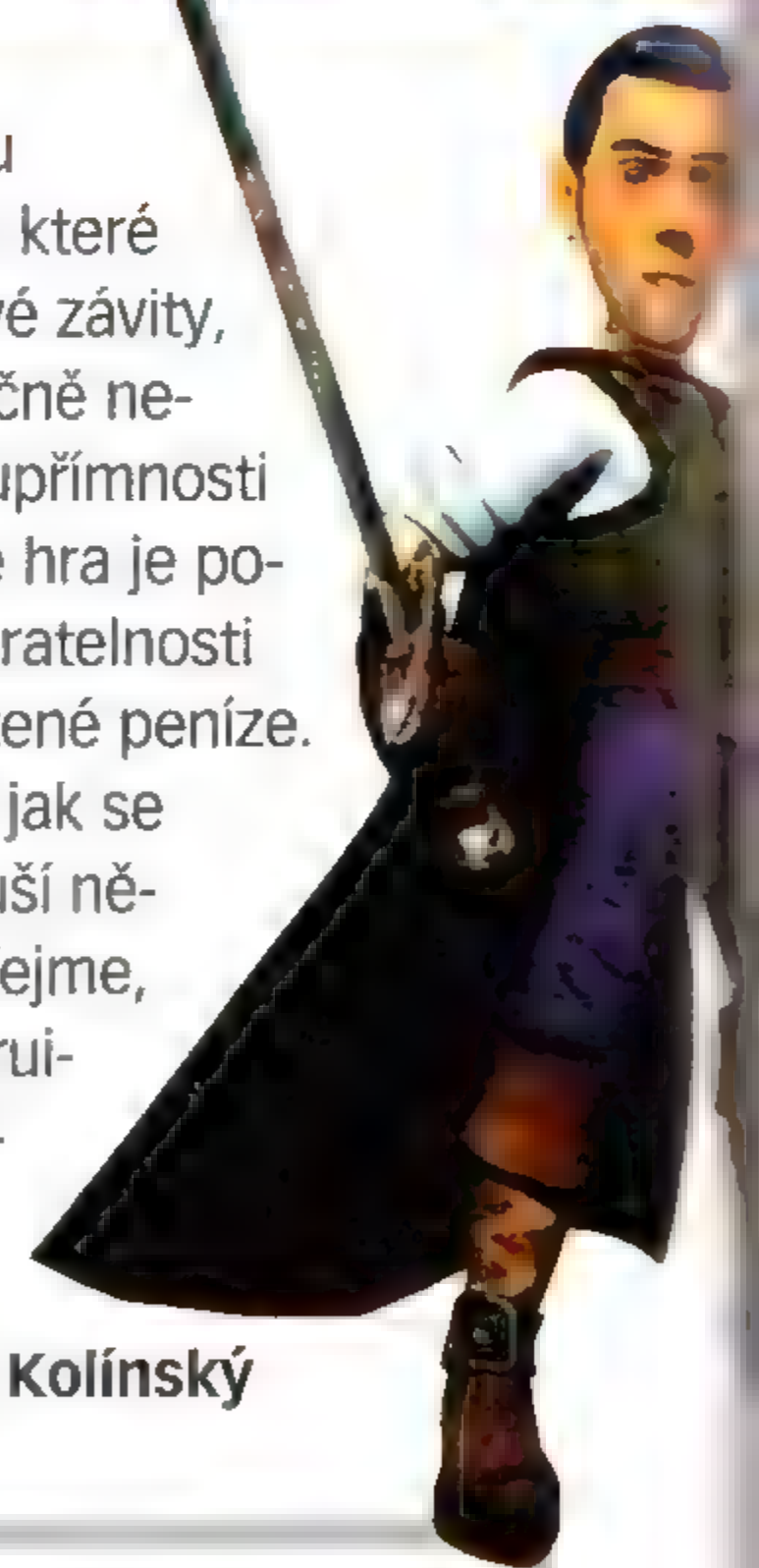
Aby totiž bylo jasno, Sunflowers své zamýšlené mistrovské dílo v žánru konzolové RPG napsali původně pro PC (asi si ve své nevědomosti mysleli, že v Německu na konzolách nikdo nepaří), a teprve poté hru přepsali pro PlayStation. Během tohoto procesu byli tvůrci nuceni osekát celkem zajímavou písčkovou grafiku a každý vám řekne, že tohle není zrovna ten správný přístup. Výsledkem je jedna z nejméně přehledných a atraktivních grafik, jichž jsme se na PlayStation v posledních letech dočkali - ostatně přesvědčete se na vlastní oči.

A to je docela škoda, protože zbytek *Techno Mage* představuje docela slušný pokus o titul, který zasluhoval dostat větší šanci, než jakou mu dává špatná grafika. Příběh chlapce vrženého doprostřed mezi dva znepřátelené tábory (stoupence magie a stoupence technologie), který najde v každé ze stran něco dobrého a spojí je proti společnému nepříteli, stojí za

**„A pak to
všechno zkopali.“**

prozkoumání. A co víc, je tu spousta dungeonů i puzzlů, které vám řádně procvičí mozkové závitky, a některé z nich jsou skutečně neuvěřitelně náročné. Ve vsí upřímnosti totiž nutno přiznat, že tahle hra je pořádný kus, nabízí spoustu hratelnosti a vynikající hodnotu za vložené peníze. Navíc vždycky potěší vidět, jak se o hry pro PlayStation pokouší někdo nový, a tak jenom doufejme, že tato hra Sunflowers nezruinuje, oni se z ní poučí a příště nám nabídnou něco ještě lepšího.

● Lukáš Kolínský



VERDIKT

PlayStation
Magazín

● **GRAFIKA 4**
Strašlivá konverze, až to uráží.

● **HRATELNOST 6**
Nic nového, ale pár slušných puzzlů.

● **ŽVOTNOST 7**
Velká, na téhle kosti je hodně masa.

CELKOVĚ
Průměrná hra s pár dobrými momenty. Ale grafika je příšerná.





PLAYTEST

Batman: Gotham City Racer

BATMAN: GOTHAM CITY RACER

Herní bože, zachraň nás.
Tahle hra je horší než mučení.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **UBI SOFT**
VÝROBCE: **SINISTER GAMES**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

NEHRAJ TE
TO! ZKUSTE
TREBA...

DRIVER

PSM13 9/10
Honička jako vystřižená
z filmu ze 70. let.

VIGILANTE 8

PSM4 7/10
Stylová válka aut.



Batmobil. Tohle Druhé já, věrný
oř, všechno dobro světa pod ka-
potou a pro Alfreda občas i omlu-
va, proč se při nějaké mazané lsi
přestrojit za Caped Crusadera.

Motorový svalovec pro všechny, je-
jichž fetišem je zápach gum, buchtolapka a zdroj
Dark Knightovy životní síly se řadí po bok Imperial
hoverbiku, KITTA a automobilového harému Jame-
se Bonda. Po vydání *Gotham City Racer* ale bude
všechno jinak.

Batman: The Animated Series byl překvapivě
dobrým kresleným seriálem, který tuším o víken-
dových dopolední běžel (a možná stále běží, me-
zitím jsem stačil dospět) i na našich televizních
stanicích. Dobré dialogy, prvotřídní animace, zná-
mý hlas hlavní postavy a inteligentní nepřátelé, to
všechno bylo ideální příležitostí pro další úspěšné
zpracování licence. Ale dopadlo to jinak.

Vývojáři Sinister Games, podepsaní i pod



Vypadá to skoro jako
Batmobile. No, vlastně...



„I nejmenší zavadění nebo kolize mohou mít nepředstavitelné následky.“

hrou *Dukes Of Hazzard*, se rozhodli opisovat od
Drivera a mise mají hodně podobný charakter: zá-
políte s časovými limity, honíte nepřátele a likvi-
dujete jejich vozidla. Můžete také zkoušet jiné vo-
zy, ale popravdě řečeno, žádný z nich za to ne-
stojí. Jakmile dosáhnete nějaké slušnější rychlosti,
mají tendenci cestovat si po silnici, jako byste
s nimi nebyli ve spojení. A co je ještě horší, i to
nejmenší zavadění nebo kolize mohou mít ne-
představitelné následky.

A i když se hře občas podaří dostat atmosfé-
ře kriminálního prostředí filmu, děje se tak jen dí-
ky stylovým barvám a skvělým světelným efek-
tům. Na to, že má mít 3D herní prostředí, vypadá
ploše a primitivně. Když navíc uvažíme, jak je jed-
noduchá, zůstane nám rozum stát nad protivnou
nahrávací stránkou, která vám čas od času klidně
přeruší hru uprostřed závodu, jen proto že přejí-
díte z jedné gothamské čtvrti do druhé.

Batmobile vyzbrojený všemožnými neprů-
středními štíty, automatickými puškami, raketami
a tajemnými vynálezy byl přímo stvořen pro vi-
deohry. Když ale ve hře vidíte tu odfláknutou kra-
bici od bot, z níž teče olej, připadáte si, jako by
vám někdo znetvořil milovaného potomka.

Dala by se doporučit snad jedině zarytým
Bat-fanouškům, ale i ty zřejmě polije studený pot
a nebudou mít nejmenší náladu na odpouštění.
Za něco tedy nakonec stojí jedině FMV klipy ze
seriálu - ale to už je lepší si koupit videokazetu
místo téhle cynické, nežáživné imitace hry.

● Jan Modrák

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFKA 2

Kdokoliv by to nakreslil líp.

● HRATELNOST 3

Opakující se, opak... - jo, správně.

● ŽIVOTNOST 2

I režim pro dva hráče je na nic.

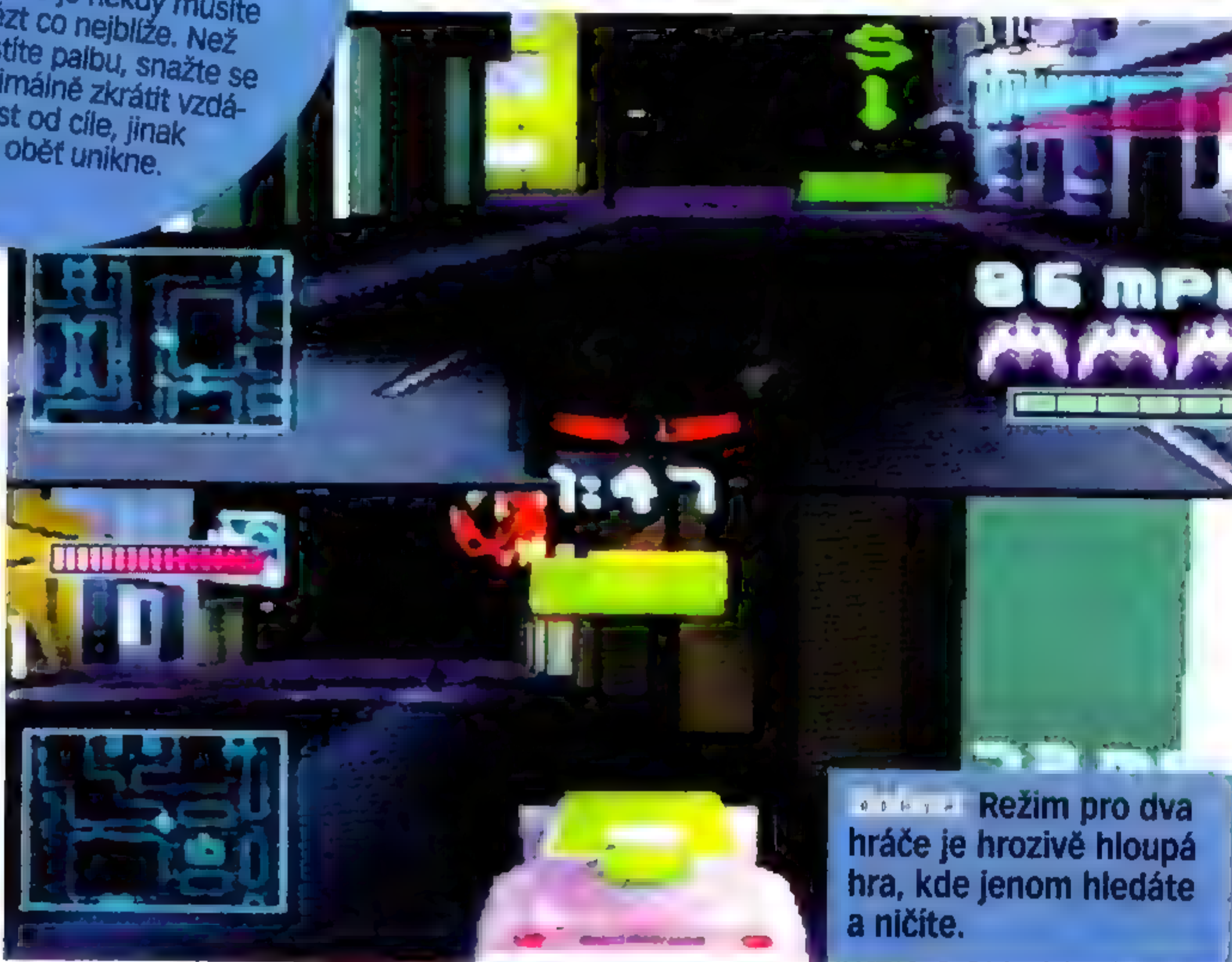
CELKOVĚ

Otrava, hnus, depka.
Jako by se PS1 hraní vrátilo
kamsi do dávné minulosti.



MALÝ TIP

Zbraně jsou natolik po-
malé, že je někdy musíte
dovést co nejdříve. Než
spustíte palbu, snažte se
maximálně zkrátit vzdá-
lenost od cíle, jinak
vám oběť unikne.



Režim pro dva
hráče je hrozně hloupá
hra, kde jenom hledáte
a ničíte.

FAKTA



PRVNÍ VYDÁNÍ: V PRODEJI
VYDAVATEL: THQ
RODICE: THQ
VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ
POČET HRÁČŮ: 1
KONTROLNÍ: NEPOTŘEBNÁ

RUGRATS: TOTALLY ANGELICA

Další hra podle Lumpíků. Uf.



Chudák Angelica by chtěla být uznávanou modelkou, ale nějak jí chybí potřebný styl. Zapomeňme na chvíli, že je to jen kreslená postavička s ohromnou hlavou a vypoulenýma očima - zdá se, že jediné, co Angelice brání ve vysněné kariéře, je nedostatečný styl a bohatě vybavený šatník.

Tak v takovéhle zažehnané situaci jste se ocitli - a navíc v kůži maximálně šestileté hol-

čičky, která si ráda hraje s PlayStation. Vložte do konzoly disk a stanete se osobním nákupčím Angelicy, který musí tohle nadšené škrvně hlídat v ohromném obchodním středisku napaném různými minihrami. Budete muset chodit po různých obchůdcích a snažit se získávat další a další hadříky, šperky a šminky a pak strojit Angelicu, než se vydá na molo.

Minihry jsou asi tak komplexní, jak byste očekávali od bonusového režimu v digitálních hrách z poloviny 80. let a díky zařazení pinballu, k jehož zvládnutí nemusíte být případně ani moc vzhůru, se tu otvírají nové obzory únavnosti. Najde se tu pár středně zábavných her, ale disk je zřetelně a naivně zaměřen na děti, které nedokážou mačkat víc než jedno tlačítko najednou.

Myslíte, že si ji malinké děti oblíbí? No, my věříme, že i ti nejnenáročnější milovníci Lumpíků dokáží rozpoznat rozdíl mezi *Totally Angelica* a slušnou playstationovou hrou. Vsadíme se, že tahle hra nikoho bavit nebude.

● Martin Kitts



Starajte se o modelku: Angelica se obléká.

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFKA 3

Barevná, ale příliš jednoduchá.

● HRATELNOST 1

Stále jedno a totéž.

● ŽIVOTNOST 2

Na víc než pár chviliek to nebude.

CELKOVĚ

Překvapivé překvapení, máme tu další nudnou Rugrats hru. Dál od ní.

2



FAKTA

PRVNÍ VYDÁNÍ: V PRODEJI
VYDAVATEL: TAKE 2
RODICE: RUNECRAFT
VĚKOVÉ OMEZENÍ: 1 A VÍCE
POČET HRÁČŮ: 1 AŽ 2
KONTROLNÍ: NEPOTŘEBNÁ

SPEC OPS: COVERT ASSAULT

Válka je peklo.



Ať už název hry říká, co chce, moc špičkové akce tu nenajdete. Je to něco jako *Rainbow Six* pro chudé, čeká vás jen několik symbolických map a obrazovek pro nastavení misí. Chcete-li uspět, musíte bojovat jak proti téměř nesmrtelným nepřítelům, tak proti slabomyslnosti vašich počítačem řízených kolegů.

Nepomůže ani hezoučké ovládání. Když jsme takhle jednou ostřelovali z vrcholu útesu,

přišli jsme o všechno zdraví, jen proto že tu nejde zamířit pod úroveň pasu. Jindy se zase jeden náš počítačem řízený kámoš zapletl do křoví tak, že jsme ho museli vyprošťovat.

Boj nablízko také nefunguje, protože se váš voják nedokáže otočit dost rychle na to, aby zamířil na nepřítele, a často se netrefí také proto, že hlaveň jeho zbraně trčí ze zad nepřítele. Volba zbraně v podstatě také nehraje žádnou velkou roli, protože na přesnosti moc nezáleží.

Dokážeme přimhouřit oko nad mouchami a výstřednostmi, pokud jsou součástí jinak slušné hry, ale *Covert Assault* není slušná ani omylem. Je obtížná a po desáté nespravedlivé smrti jí budete mít plné zuby.

Je to už několikátý titul Spec Ops na PlayStation a i když jsme úplně spokojeni nebyli ani jednou, horší je jejich klesající úroveň. Což je škoda, obzvláště když uvážíte, že podobných her na PSOne není zrovna přebytek. Ale nedá se svítit, bída je bída.

● Martin Kitts



VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFKA 4

Není nejhorší, ale kazí ji chyby.

● HRATELNOST 3

Špatná a ještě horší díky chybám.

● ŽIVOTNOST 3

Šílená obtížnost = rychlé znučení.

CELKOVĚ

I ve skutečné přestřelce byste jistě přežili déle. Odfláknutá a frustrující.

3



CHAMPIONSHIP SURFER

**UŽ vás nudí skateboardy a BMX?
Pak tu pro vás máme surfování.**

FAKTA

DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**

VYDAVATEL: **KROME**
STUDIOS

VÝROBCE: UBI SOFT

VĚKOVÉ OMEZENÍ: ŽÁDNÉ

POČET HRÁČŮ: 1 AŽ 2

ANGLIČTINA: NEPOTŘEBNÁ

LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TREBA...

**TONY HAWK'S PRO
SKATER 2**

PSM31 9 10
Spousty triků a editor
trati.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

PSM39 9 10
Skvělá bikerská alternativa



 **Championship Surfer je hra, kte-**
rou prý vytvářeli surfaři pro surfaře
a dostali ji podle svých slov tak
blízko realitě, jak to jen možnosti
konzoly dovolují. Váš pobledlý re-
cenzent se však nikdy nedostal ani do blízkosti ně-
jakého skutečného surfařského ráje, a tak musel
hru posuzovat podle stejných kritérií, jaká přetřásá
i u ostatních her: pobaví se u ní člověk?

A to určitě ano. Užije se tu spousta legrace - to jí nemůžeme upřít. Když malinko opomíne-
me hrozivě komplexní ovládání připomínající
třeba *Surfing H3O* na PS2, je to nejlepší arkádo-
vý simulátor, jaký si jen můžete přát. Počkejte
si na vlnu, postavte se na prkno a začněte si
kličkovat a předvádět triky. Všechno je pozoru-
hodně jednoduché a přístupné a to u hry se
stejným konceptem jako *Tony Hawk's Pro Ska-
ter* můžeme považovat za obdivuhodný výkon.
CS byla očividně vytvořena tak, aby se s ní hráč



**„U vodního
řádění se budete
skvěle bavit.“**

okamžitě sžil a mohl si hned od začátku užívat všechny krásy surfování.

Tahle přístupnost však po chvíli přestane člověka bavit. Při několika prvních posezeních u vodního řádění v *Championship Surfer* se budete skvěle bavit, ale nedostatek komplexních komb (prvky více méně předvádíte tak, že prostě stojíte a mačkáte příslušné tlačítko) a skutečné hloubky (pardon - pokus o slovní hříčku) znamená, že jde vlastně jen o občasně vlny mlácení do tlačítek. Když tedy opadne počáteční euforie pramenící z radosti nad dosažením vysokého skóre, najde se jen málo důvodů, proč by se vám mělo chtít hrát dál.

Zpočátku je to ale skvělá zábava - a překvapivě příjemnou premií představuje také režim pro dva hráče. Vizuálně je CS rozmanitá, zajímavě je vyřešeno čeření vody malými, jak tyčka hubenými navzájem nerozeznatelnými surfaři. Změní pro změnu jako by navozovalo atmosféru filmových záznamů z poloviny devadesátých let. Nic moc.

Jako vodní alternativa známějších a na triky bohatších her si *Championship Surfer* vede vcelku dobře. Jen si prostě nemyslete, že vám vydrží na věky.

 Jan Modrák

VERDIKT

PlayStation Magazín

GRAFIKA 5
Skvělá voda, pochybní surfaři.

HRATELNOST
Přístupné ovládání, ale nedostatek hloubky.

ŽIVOTNOST
Tak tu vývojáři moc nevychytili.

CELKOVĚ
Slušný surfařský
simulátor, bohužel
nevydrží dlouho.





PLAYTEST

Motocross Mania

TIME 02:28.4

LAP 02:16.5

BEST 02:09.5

Heel Clicker
159x1

LAP 1/4

POS 6/6

TIP →

POKŮŠTE SI
Za skoky z ramp a krkolomné triky prováděné s pomocí postranních tlačítek D-padu si přijďte na slušné body. Nebo si trochu pochroumáte prsty.

Kvílení: Když se vám povede skvělý trik, spustí váš jezdec vítězný řev, pokud vám to nevyjde, bude naopak kvílet v agónii.



MOTOCROSS MANIA

Míchané končety k snídani? Ano? Jste na správné adrese...

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **TAKE 2**
VÝROBCE: **DEIBUS**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TREBA...**

DUCATI WORLD
PSM33 8/10
Suberbiky s italskými pinokrevníky v GT stylu.

**CHAMPIONSHIP
MOTOCROSS**
PSM21 7/10
Náročná, ale zábavná jízda na motorkách.



Procházky po pláních, pozorování ptáků, pohledy na jezera. Pche! Existuje snad lepší způsob, jak si užít přírodu, než rvát krajinu v sedle své čtyřstovky? A právě to nabízí *Motocross Mania*, nový drsný arkádový simulátor motorek o objemu 400 ccm od Deibus.

Můžete vybírat ze třech různých herních režimů - Motocross (jezdíte po venkovních okruzích), Supercross (jezdíte po okruzích na stadionech) a Freestyle (skoky a triky na obou typech tratí). Motocross je, se svými ďábelskými tratěmi plnými ostrých zatáček a vnitřností čechrajících skoků, určitě nejzábavnější. Ovládání motorek je skvěle udělané, ale chvilku trvá, než se naučíte přelstít a předjet soupeře, a pokud se nechcete neustále prodírat okolním křovím a narážet do stromů, zatímco si ostatní jezdci bez problémů sviští kolem, musíte se také naučit zatáčky a zákruty každého kurzu.

„Ďábelské tratě plné ostrých zatáček a vnitřností čechrajících skoků.“

Přestože trasy v režimu Supercross v podstatě dodržují stejný vzorec ostrých zatáček a skoků, vzniká tu pocit jakési neupravenosti a stísněnosti. Režim Freestyle je na tom opět lépe, jezdíte jednotlivě a v daném časovém limitu musíte zvládnout co nejvíc krkolomných triků - a že jich je tu k dispozici požehnaně.

Pro větší zajímavost a rozmanitost, byla zařazena spousta voleb, počínaje možností zadat počet kol v každém závodě a konče rozhodnutím, do jakých barev bude váš jezdec i jeho motorka oděni. Další zpestření představují garáže, kde se vyřadí všichni, kdo si rádi kontrolují a upravují všemožné technické parametry. Jako ve většině her, je i tady třeba vyhrát šampionát, aby se vám odemkly extra tratě, nové třídy motorek a abyste získali peníze na vylepšení motorek.

Motocross Mania nepatří ke kandidátkám na výhru cen za grafickou dokonalost a origi-

nalitu, ale jinak je to přístupná, skvěle hratelná a rozmanitá hra, která v mnohém předčí komické pokusy, třeba *Supercross 2001* (PSM37 5/10) od Electronic Arts. *Motocross Mania* je pohodový titul a všemožné volby a vychytávky přispívají ke špičkové zábavnosti. A s cenou kolem šesti sedmi stovek opravdu stojí za koupi.

● Nick Ellis

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● **GRAFIKA 5**
Trošku pošramocená.

● **HRATELNOST 7**
Nic nového, ale pohodová zábava.

● **ŽIVOTNOST 7**
Motorkáři tu najdou spousty lahůdek.

CELKOVĚ
Velmi slušná motorková
zábava za velmi slušnou
cenu.



ROLAND GARROS

FRENCH OPEN 2001

S tenisem to jde z kopce...

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL ACCLAIM • POČET HRÁČŮ 1 AŽ 2



Existují jen dva druhy tenisu. Tenis, který každoročně vidáte ve Wimbledonu, a pak idiotský hybrid, který je k vidění

na veřejných kurtech v době, kdy je wimbledonský turnaj vysílán v televizi. *Roland Garros French Open 2001* je herním ekvivalentem později jmenované verze: vypadá hrozně a hraje se, jako by měla o skutečném sportu jen hodně zevrubnou představu. Nebylo by fér hru zavrhnout jen z tohoto důvodu, protože když si vyberete správného protivníka, můžete se u ní tak hodinku vcelku slušně pobavit.

Roland Garros je, řekněme, rychlovka, hlavně protože si k ní díky snadnému ovládacímu systému prostě sednete a okamžitě si hrajete. Zmáčknete **X** (nebo **O** pro loby) a pak posunete zaměřovací terčik na místo, kam chcete míček poslat, a to je všechno. Rychlost a styl vaší střely ale bohužel přespříliš závisí na vašem postavení na kurtu, což hře na přesnosti rozhodně nepřidá. V žádném případě si tu nemusíte lámat hlavu s rotací nebo fyzickou nebo prací nohou nebo...s čímkoliv jiným.

Zhruba po půlhodině - v režimu pro dva to trvá o trochu déle - to ale za-



čne být nuda k ukousání. A čím víc selepšíte, tím je to horší - vypadá to, jako by zvládnutí hry zničilo veškerou zábavnost. Část legrace pramení z prapodivných točených střel, které následují po vašich pokusech poslat kolem letící míček na lajnu. Výhra otvírá přístup k dalším hráčům, lepším raketám, ale po pravdě řečeno to sotva stojí za jakoukoliv snahu.

Pokud máte zrovna s kamarádem náladu na trochu herních zhovadilostí ve dvou, pak vás může *Roland Garros* zabavit, ale pokud čekáte nějakou hloubku a zábavnost v režimu pro jednoho, rozhodně vás zklame. ● RK

VERDIKT

PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Na chvíli tu najdete trochu zábavy, ale rozhodně ne kvalitní tenis.

4

INSPECTOR GADGET

GADGET'S CRAZY MAZE

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL UBI SOFT • POČET HRÁČŮ 1



Inspector Gadget, stručná historie: dobrý animovaný film, slušný hraný film, přišerná hra. Na rozdíl od některých zvukných licencí, je v *Gadget's Crazy Maze* ukryta, přesto že špatná, alespoň nějaká hra. Skládejte krystaly tak, abyste vytvořily řady nejméně po třech a ony se rozpustí, zároveň se musíte vyhýbat pro vás smrtelnému kontaktu s nepřátelskými postavami. Po několika úmrtích hra končí.



Design úrovní je nedokonalý a jediná chybička většinou znamená, že musíte začít znova od začátku, grafika je chudičká, postavy malinké a posazené do nenápaditého, nezajímavého a neinspirativního 2D prostředí. S *Inspector Gadget's* to nemá, kromě toho, že koupili jeho podobu na obal, vůbec nic společného a ve finále zjistíte, že kvality tohoto titulu jsou asi stejné jako u sharewarových PC her, které si můžete zadarmo stáhnout z internetu.

Kromě toho ale ujde. ● SF

VERDIKT

PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Další slabý titul. Pročpak asi nemají vývojáři vůči hráčům žádný respekt?

3

MARY-KATE AND ASHLEY

WINNERS CIRCLE

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL ACCLAIM • POČET HRÁČŮ 1



Mary-Kate a Ashley jsou dospívající dvojčata, která se proslavila hlavně ve Spojených státech. To je všechno, co potřebujete vědět, protože v téhle hře jsou jen něčím jako známé postavy v pozadí. Už jsme viděli simulátor jezdeckví s názvem *Mary King's Riding Star*, ale ten nás příliš nezaujal. Tenhle je o něco lepší, obsahuje volby parametrů jak pro koně, tak pro jezdky (v nabídce nejsou žádní chlapi) a dva

herní režimy: Three-Day Eventing (drezúra, cross country a parkur) a Adventure. Adventure je skvělý: projíždíte se s koněm bohatým prostředím a odhalujete tajemství, přičemž vás obluze pomalá uspávací hudba.

Za výhry si můžete pořizovat nové vybavení (skvělá zábava) nebo mapy oblastí, které projíždíte v Adventure. Hru kazí malá rozmanitost hratelnosti a také neustále se vynořující hláška, jestli si chcete hru uložit, i když jste si třeba od posledního sejvu jen sundali rukavice. ● SF



VERDIKT

PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Sice je docela omezená a nepřilíh vlnalávavá, ale docela pobaví.

6



PLAYTEST

ICC 2001 Ashes Edition



FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: V PRODEJI
VYDAVATEL: EMPIRE
VÝROBCE: Z-AXIS
VĚKOVÉ OMEZENÍ: NE
POČET HRÁČŮ: 1
ANGLIČTINA: NÁROČNÁ

LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSÍTE
TŘEBA...

INTERNATIONAL CRICKET CAPTAIN 2000
Nerecenzováno
Bez pár režimů prakticky totéž.

LMA MANAGER 2001
PSM35 9/10
Fotbalový král manažerských simulátorů.

ICC 2001 ASHES EDITION

Kriketový management? To není PlayStation nebo snad ano.?



Kriket je sport, který je populární jen v několika málo zemích světa a v Evropě mezi ně patří snad jen Velká Británie. Smyslem této recenze tedy není konstatovat, zda si ji máte koupit či nikoliv - i kdyby se tu prodávala, nikdo si ji asi nekoupí. Smyslem této recenze je... ne, jinak. Tato recenze smysl nemá.

Nemá smysl tu vysvětlovat pravidla kriketu, od toho jsou jiné časopisy. Faktem je, že ICC 2001 Ashes Edition je kriket se všim všudy.

Ale přestože v ICC 2001 stojíte po kolena v různých statistikách a textech, není to normální zdoluhavý a složitý manažerský simulátor. Všechno se točí kolem řízení zápasů přímo na trávníku.

Takže musíte začít s útokem u nadhazovačů a pálkařů, odhadnout, jak si věří, a rozhodnout, kdo, kam a jak bude odpalovat a běhat. Kriket je nejvíce podobný baseballu, a jestliže jste už tento americký národní sport hráli, víte, co vás čeká v této hře. Fajn. Horší je, že engine zápasů v ICC 2001 je drsný jako psí zadek.

Neustálá potřeba adaptovat se na měnící se situaci na hřišti znamená, že se do hry zažerete mnohem víc, než byste u tohoto nepříliš populárního sportu čekali. Jak se štěstí přiklání hned na jednu, hned na druhou stranu, napětí houstne a vzrušení neopadne ani při pětidenních mačích.

Statistik je tu sice habaděj, ale to neznamená, že by byl režim Career (děláte kapitána nějaké zemi, abyste dokázali, že máte na to vést Anglii) nějak suchý. Můžete prostě jenom hrát spoustu her, než se váš záměr začne projevovat, a naordinovat si statistickou hladovku. Režimy World Cup (který vychází z klání roku 99') a nový Ashes Series jsou hlavními ohnisky zábavy.

Prostor mezi jednotlivými zápasy bohužel už taková bomba není. Fotbalové hry v těchto prostých rozvíjejí spekulace o přestupech a smlouvách; ICC 2001 vám ale nabízí šanci koupit jediné hráče bez smlouvy nebo mladé hráče. A co víc, pokud už máte starší edici ICC 2000, pak rozhodně nepotřebujete tuhle hru - jedinou novinkou je tu totiž režim Ashes.

Pokud jste fandové sportování na PlayStation a máte chuť zkusit něco trochu jiného, pak je ICC 2001 to pravé ořechové.

• Jan Modrák

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFKA 5
Menu jsou hodně v pohodě.

● HRATELNOST 7
Vysoce návyková.

● ŽIVOTNOST 8
Je toho dost na celé roky hraní.

CELKOVĚ
Pomalá a vizuálně neohrabaná, ale strhující - stejně jako samotný kriket.



BÍDA S NOUZÍ

Stádo odmítnutých her na odstřel

Náš redakční chirurg statečně bojuje, aby zachránil životy nejslabších her tohoto měsíce. Naštěstí byla většina mrtvá už při příchodu...



MARY-KATE & ASHLEY'S MAGICAL MYSTERY

YDAVATEL: ACCLAIM, CENA: CCA 600 Kč

Jen pro silné nervy.

Slavná dvojčata se vrací na scénu, a to ve své dosud nejdůležitější a největší adventuře sestávající z pěti miniher a spousty velice zajímavých rozhovorů. Je zde jedna snowboardingová hra, která je totálně ulítlá a v níž musíte servírovat pizzu hodně netrpělivým pitomcům. Nic moc.

Pak je tu módní přehlídka, takže se všichni mohou podívat, jak že jste na tom se stylem, a vy se kdykoli se vám zachce můžete vydat na pláž. Dívky se pohybují jako špatně animovaní roboti, nicméně alespoň díky tomu můžete vystříhnout nějaký ten funky trik. Jinak to moc funky není. ● MK



Jedním slovem...



MONSTER RACER

YDAVATEL: MICROIDS, CENA: CCA 600 Kč

Pojďte do zákulísi a pohledte, o co že jde.

Pravda, je to docela originální novinka a možná způsobí revoluci v žánru motokárových simulátorů, ale vězte, že soutěžící zde buď běhají, nebo plavou vzduchem v pozoruhodných vznášedlech. Nebo tak to alespoň vypadá a jen stěží lze říct, jak to je doopravdy, protože grafika je minimalistická - no, umění skrz naskrz. Další novinkou jsou části scénérie, které na vás vyskočí prakticky z ničeho nic. Asi jde o trik, jak natchytat hráče, kteří by chtěli podvádět a naučit se rozložení trati nazpaměť. ● MK

Jedním slovem...

Kritické

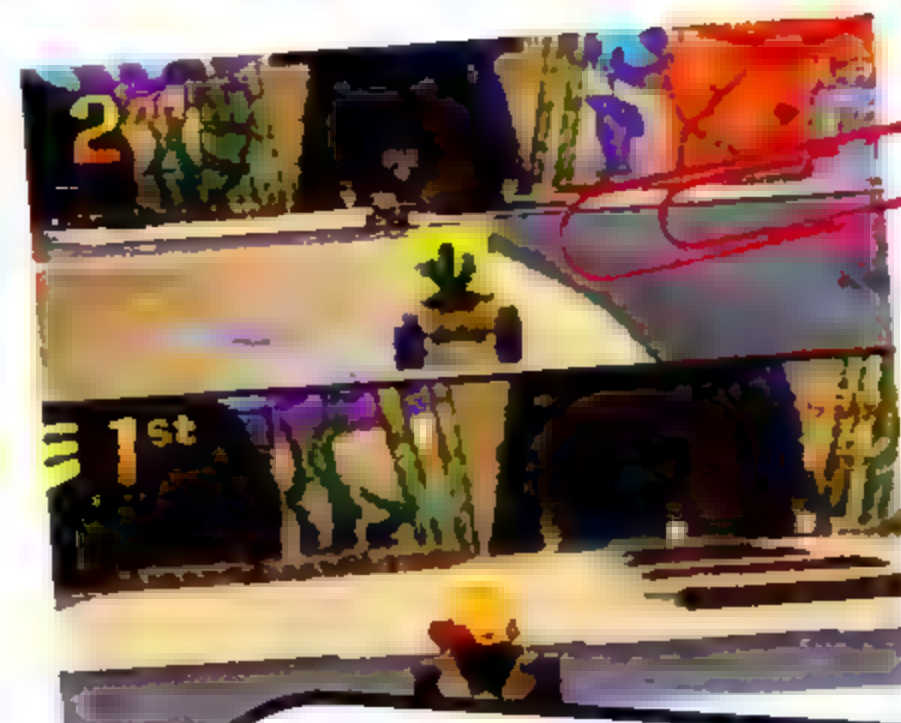


NICKTOONS RACING

YDAVATEL: INFOGRAMES, CENA: CCA 600 Kč

Případ pro euthanasii.

Kdo probíhá softwarovým společenstvem nakukal, že je dobrý nápad dávat do motokárových závodů k sobě postavičky, které od sebe stěží rozeznáte? A že když dáte dohromady několik špatně nakreslených okruhů a pár docela ubohých power-upů, máte v ruce recept na to, jak trumfnout Mario Kart? Toto je jedna z vůbec nejhorších her pro PlayStation a člověka pohoršuje už pomyslení, že u Infogrames tuhle hru někdo hrál a pustil ji ven. ● MK



Jedním slovem...

Smrtelné



EGYPT II

YDAVATEL: CRYO, CENA: CCA 600 Kč

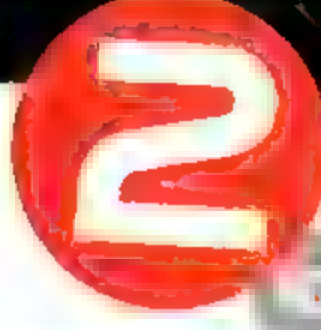
Odpojte podpůrné přístroje, sestro.

Viděli jste někdy program Quicktime VR pro PC? To je taková věčička, jež vám umožňuje si prohlížet panoramatické fotografie, jako byste je měli omotané kolem hlavy. To může být dobré na prohlížení fotek z dovolené, bohužel nikdo však nesdělil Cryu, že co se týče počítačových her, je to interaktivní ztráta času. V téhle adventuře je vaším úkolem vytahovat fotky, klikat na předměty a čekat věčnost, až se natáhne další fotka. Možná je hluboko uvnitř ukryt docela slušný příběh, ale hrát tuhle hru je tak strašlivá nuda, že u ní může vydržet jen ten skutečně nejméně náročný hráč. ● MK



Jedním slovem...

V kómatu




Výhodná koupě

Opětovná vydání starých her za levný peníz. V obchodech!

SPIDER-MAN

FAKTA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • CENA 999 Kč • VYDAVATEL ACTIVISION

 **Spider-Man byl jednou z nejlepších her posledního roku a stal se rovněž mezníkem - šlo o první hru v hlavní roli s komiksovým superhrdinou. Skáčete přes budovy, šplháte po zdech, bojujete proti po zuby ozbrojeným protivníkům a nic si z toho neděláte. Jste přece Spider-Man.**

Samotná adventura byla vytvořena ve stylu komiksových dobrodružství - bojujete proti úhlavnímu nepříteli, Dr. Octopusovi. Je tu ovšem i celá řada dalších starých

známých (včetně Silver Surfera, pokud se do hry pustíte podruhé), které potěší fan-dy komiksu. Není to ovšem zdaleka jen hra pro ně. S jednoduchým ovládáním, výbornou grafikou a jednoduchou hratelností, která místy připomíná *Metal Gear Solid*, je to sama o sobě výtečná hra.

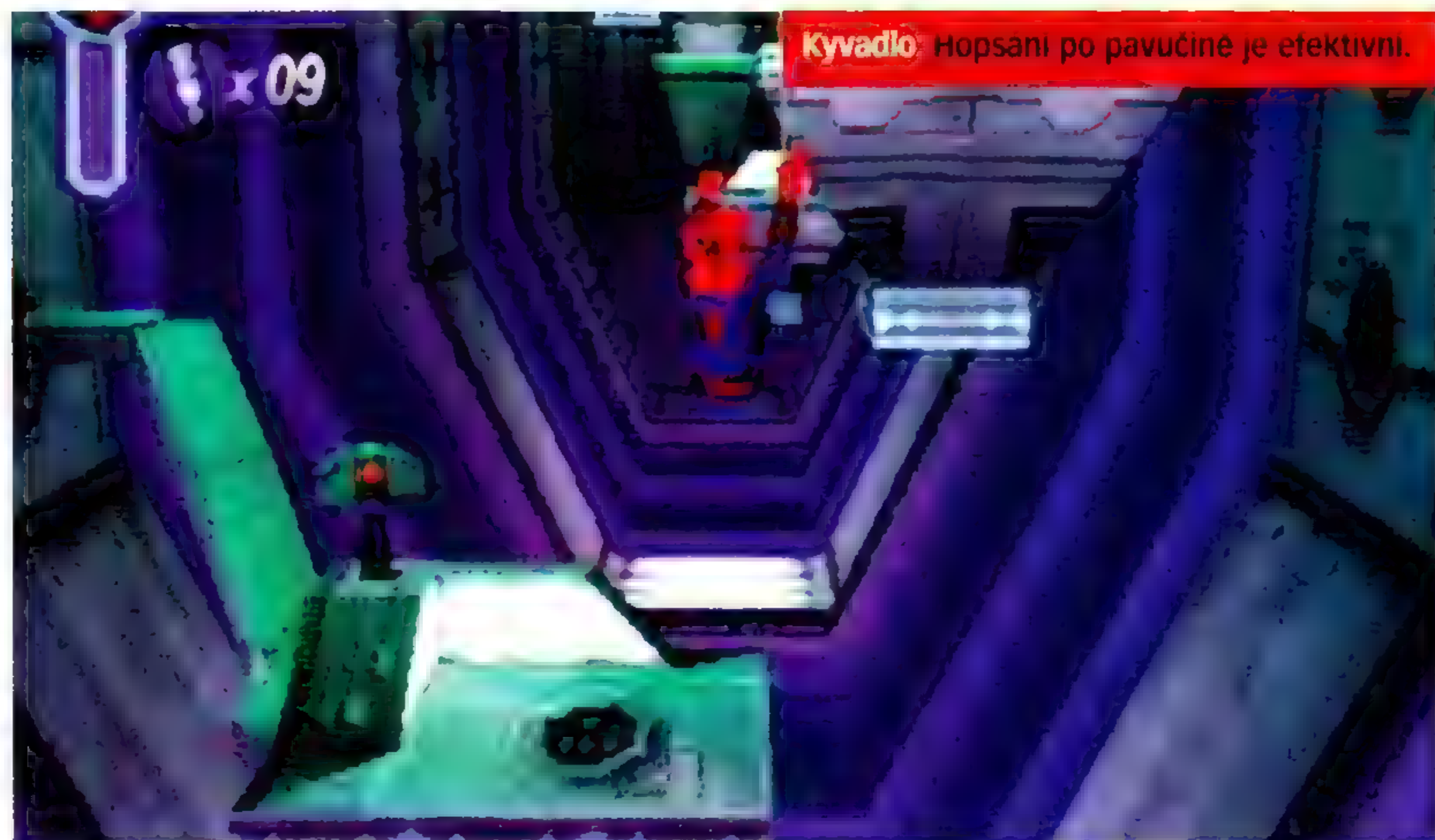
Jedinou výtkou může být nepříliš dlouhá rozsáhlost - hru dohrajete zhruba za šest sedm hodin (různé obtížnosti však skýtají odlišné úkoly). Při této nižší ceně je to však jen nepodstatná stížnost a *Spider-Man* je nutnou koupí. Už proto, že se chystá pokračování. • RK

VERDIKT

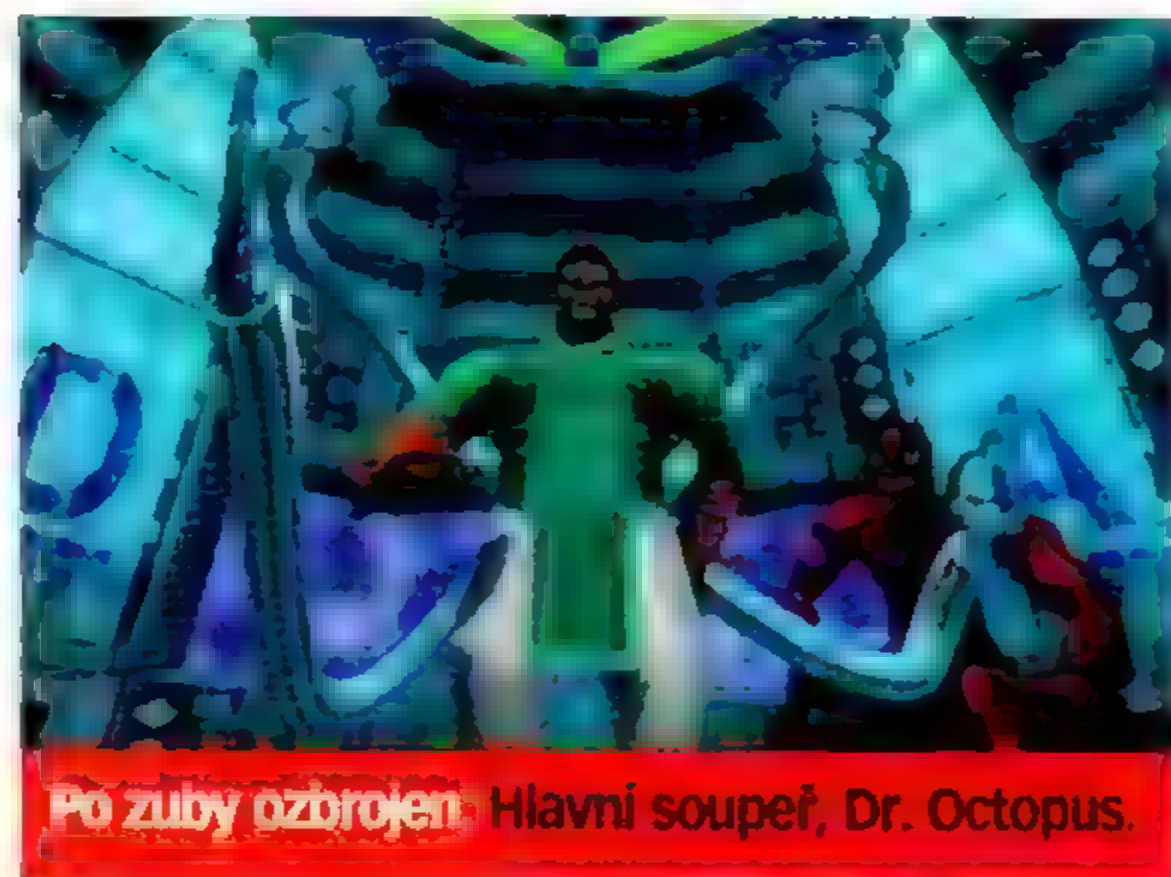
Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Návyková - byt krátká - adventura. Nejlepší komiksová kon-verze na PlayStation.



Kyvadlo: Hopsání po pavučině je efektivní.



Po zuby ozbrojen: Hlavní soupeř, Dr. Octopus.

Koupě měsíce



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES 998 Kč


KDE? PRESTO CS

JAK DLOUHO? DO KONCE ZÁŘÍ

VÝBORNÁ HRA ZA VÝBORNOU CENU. V BĚŽNÝCH OBCHODECH JE V PRODEJI ZA 1199, S KUPONEM (VIZ STRANA 13) JI MŮŽETE KOUPIŤ O TŘI STOVKY LEVNĚJI!

FIFA '99

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI • CENA 599 Kč • VYDAVATEL EA

 **Ještě před pár lety stačilo vydat fotbal s licenci a prodával se po kamionech. Dnes, v době ISS Pro 2, už to nestačí. Je třeba také zvládnout taktiku, ovládání a hratelnost vůbec.**

Po dvou letech tedy *FIFA '99* ztratila jediný svůj trumf - postrádá aktuální soupisky. Ovládání je necitlivé, grafika už rovněž neobstojí a fakt, že *FIFA* není schopna konkurovat komplexnosti *ISS*, je znám už dlouho. Je to v podstatě jednoduchý arkádový fotbal, charakteristický pro dobu, kdy vyšel, ale dnes už směšný. I při své ceně ztrácí jakékoliv kouzlo, protože prostě vedle aktuálních fotbalových her naprosto nezaujme. V každém případě tedy raději přidejte pár stovek a buď počkejte na *FIFA 2002*, nebo kupte *ISS*. • NE

VERDIKT



Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Mezitím vyšly dvě další verze a také božské *ISS Pro 2*.



KNOCKOUT KINGS 2000

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI • CENA 599 Kč • VYDAVATEL EA

 **Zapomeňte na Laru Croft a Solida Snakea. Přichází hra, ve které můžete hrát opravdového hrdinu. V *Knockout Kings* si totiž můžete zaboxovat jako Muhammad Ali.**

Koncept je jednoduchý: EA seskupila nejlepší boxery historie a umožňuje vám proti sobě postavit Sugar Ray Leonarda, Jake La Motta a mj. i Franka Bruna. Při tak velkém počtu boxerů vůbec nevádí, že nemáte k dispozici Mika Tysona. Každý z bojovníků má svůj osobitý styl a k dispozici je řada různých úderů, kterými můžete poslat soupeře k zemi. Příležitost zaboxovat si jako Ali rozhodně za ty peníze stojí. • NE

VERDIKT



Oficiální Český
PlayStation
Magazín


CELKOVĚ

Verze 2001 je lepší, ale stále je to druhý nejlepší box.



DUNE

FAKTA VYDÁNÍ V PRODEJI • CENA 599 Kč • VYDAVATEL EA

 **Hra vytvořená podle slavného filmu Davida Lynche, to vypadá na hodně zajímavý koncept. Bohužel, ačkoliv na PC se dalo hovořit o kvalitní hře, verze pro PlayStation je propadák.**

Sledujete zkrátka své vojáky, jak si dělají, co chtějí, zapomínají vaše rozkazy a následně celkem podle očekávání umírají. Neudržíte se a musíte se smát, když vidíte soupeřovy tanky, jak se řadí do trapných linií a snadno prorazitelných řad. Po pár minutách je toho na vás ale příliš a hru vypínáte. Strategie nemají na PlayStation velkou tradici, ale čeho je moc, toho je příliš. Raději sáhněte po *Warzone 2100* nebo *Command & Conquer*, které se prodávají za stejnou cenu a nabídnou vám mnohem více. • RK

VERDIKT



Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Už při svém vydání to byl propadák a teď je to ještě horší.



Spravedlnost

S ROZPÁLENOU PÁNVIČKOU

OBŽALOVANÝ



Naše mise: potrestat nejhorší novou hru měsíce, a to za zločiny, kterými se provinila vůči PlayStation. Čas na drsný zákrok.

OBŽALOBA

- HALLOWEENSKÁ HRA V LÉTĚ
- NEJHORŠÍ PRVKY VŠECH MOTOKÁROVÝCH HER POSJOVANÉ BEZ LADU A SKLADU DOHROMADY
- HORŠÍ NEŽ RC REVENGE
- JEŠTĚ MENŠÍ LEGRACE, NEŽ KDYŽ VÁM TRHAJÍ ZUBY
- PŘÍŠERNÁ GRAFIKA
- SMRDÍ JAK VELBLOUDÍ VÝKALY

OBHAJOBA

- JSEM JEN LEVNÁ HRA!
- REVOLUCE V ŽANRU MOTOKÁROVÝCH HER (NIC POMALEJŠÍHO NEEXISTUJE)

NÁPRÁVNÉ ŘÍZENÍ PSM

JMÉNO: MONSTER RACER

OBVINĚNÍ: NAPROSTÁ ZHOVADILOST



Silenost: Žádná hra si tento měsíc nezasloužila smaženou pánvičku více než tohle shrnělé vejce...



ROZSUDEK

Monster Racer. Vaše jméno je synonymem hnusu. Jste tak mrzká a zavrženíhodná, že se téměř nemohu přinutit vaše jméno vůbec vyslovit. Tudíž je mi velkým potěšením oznámit, že rozsudek zní - SMRT!

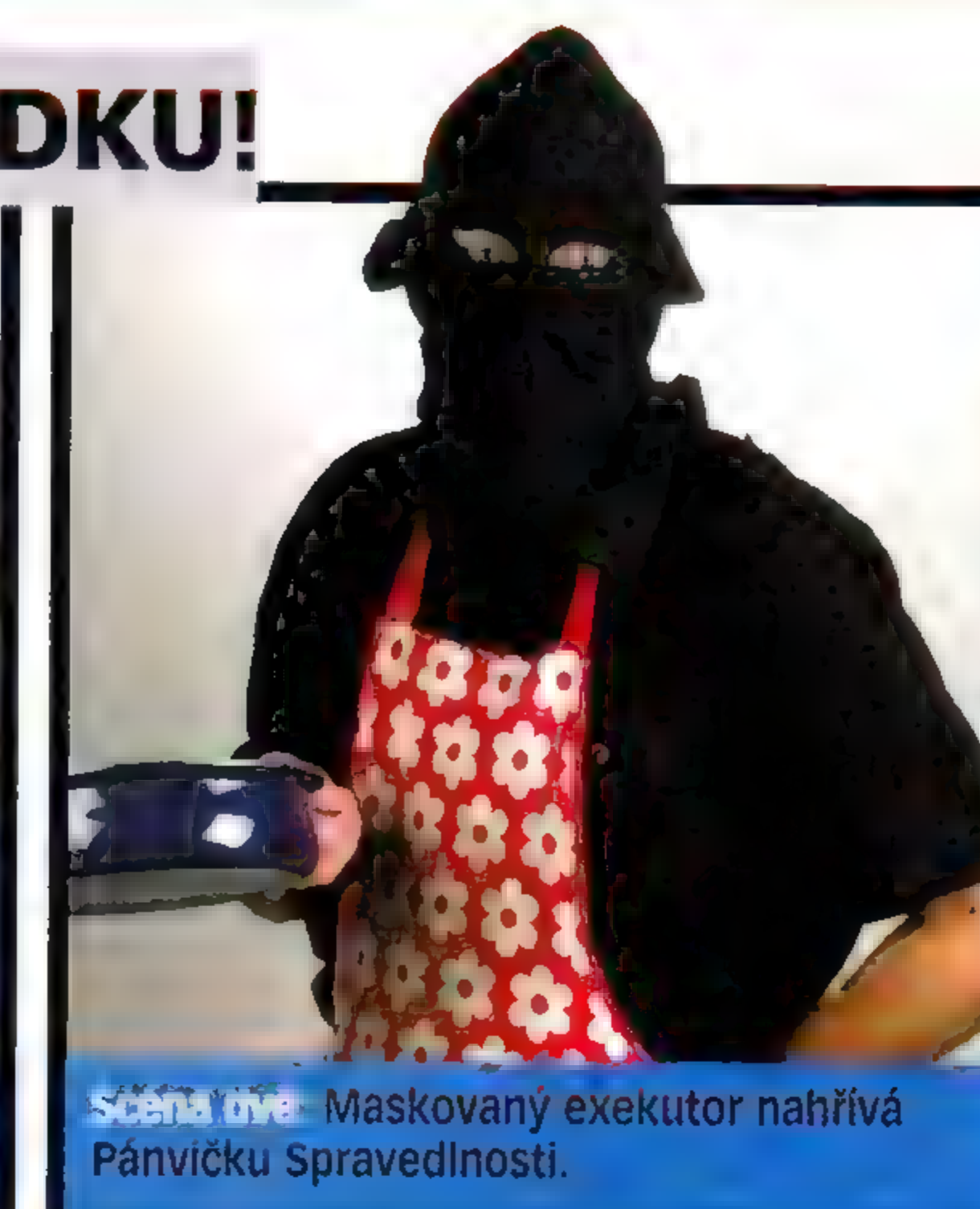
„POJDI, ZLOSÝNE!“

Vinen!

VYKONÁNÍ ROZSUDKU!



Scéna 101: Naš soudní sluha dopravuje odsouzeného do popravčí kuchyně PSM.



Scéna 102: Maskovaný exekutor nahřívá Pánvičku Spravedlnosti.

DNEŠNÍM EXEKUČNÍM NÁSTROJEM JE...

PÁNVIČKA

Vybral Dan Procházka z Ondřejovic. Získává skvělou cenu z naší bezmezne kredence her.



MONSTER RACER, PŘIPRAV SE NA NÁVRAT K VÝROBCI



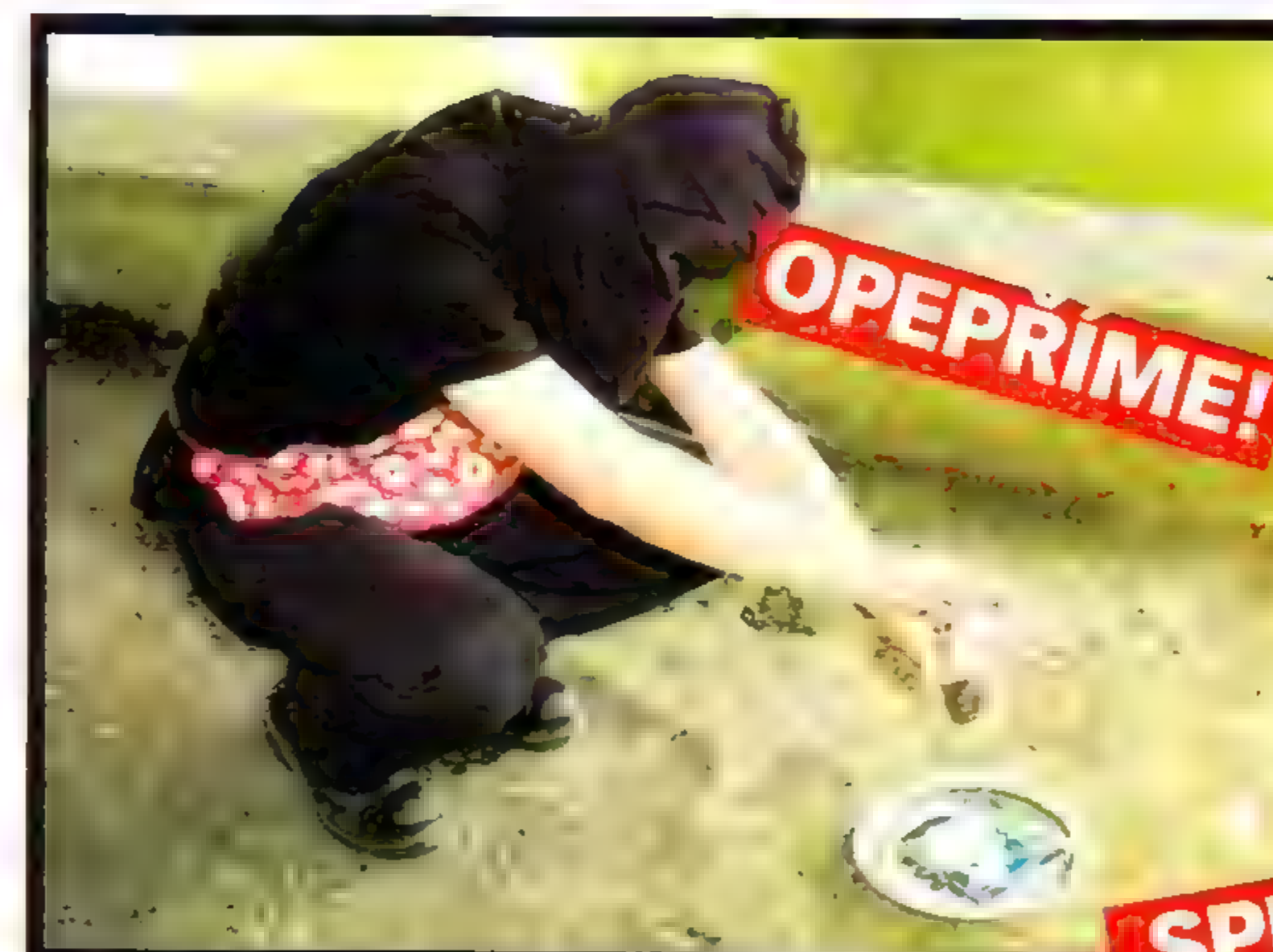
BUBL!



SMAŽ SE!



PRSK!



OPEPRÍME!



SPRAVEDLNOST VYKONÁNA!



CHROPT!

HERNÍ KRIMINALITA - SPOLEČNĚ JI VYMÍTÍME!

VOLTE! Vyberte z následujícího seznamu zbraň pro příští měsíc. Pokud budete právě vy vytaženi z čepice našeho kata, získáte cenu a uvidíte vámi zvolenou zbraň v akci!

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Oheň | <input checked="" type="checkbox"/> Pánvička |
| <input type="checkbox"/> Cirkulárka | <input type="checkbox"/> Kládvo |
| <input type="checkbox"/> Mikrovlnka | <input type="checkbox"/> Raketa |
| <input type="checkbox"/> Beton | <input type="checkbox"/> Kyselinová koupel |
| <input type="checkbox"/> Kola | <input type="checkbox"/> Asfaltový holub |
| <input type="checkbox"/> Čelisti | <input type="checkbox"/> Páječka |
| <input type="checkbox"/> Motorová pila | <input type="checkbox"/> Popravčí četa |
| <input type="checkbox"/> Tlustoch | <input checked="" type="checkbox"/> Basebalová pálka |

Jméno

Adresa

VAŠE NENÁVIDĚNÁ HRA



TOČ SE, TOČ,
KOLO SPRAVEDLNOSTI,
A MY ZATOČÍME S PROVINILCEM

TENTO FORMULÁŘ ZAŠLETE NA:

Spravedlnost!, Oficiální PlayStation Magazín, P.O.BOX 182, 170 04, Praha 7, 170 04

KILLER PLAYSTATION GAMES LET LOOSE IN HOLLYWOOD

A PlayStation PRODUCTION

HRY KTERÉ PŘISLY Z PLANETY

PLAYSTATION



HRAJÍ
RESIDENT EVIL: GROUND ZERO Navštívili jsme natáčení
FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN Revoluční podívána
TOMB RAIDER Konečně kvalitní herní film?

INVAZE - JINAK SE TO NAZVAT NEDÁ. PLAYSTATION VYKOPÁVÁ DVEŘE FILMOVÉHO BYZNYSU A KOSÍ
TO TAM HLAVA NEHLAVA. A NEBO TO TAKY MŮŽE BÝT OBRÁCENĚ - NONSTOP HLADOVÉ KLÍŠTĚ
FILMOVÝCH NÁMĚTŮ OBJEVILO NOVOU ŠTAVNATOU ZÁSOBÁRNU.

FAKTA

PRODUKCE
CONSTANTIN FILM
A IMAGE PICTURES

REŽIE
PAUL ANDERSON
(SHOPPING, MORTAL
KOMBAT, HORIZONT
UDÁLOSTI, ŽOLDÁK:
LEGIE ZKÁZY)

V HLAVNÍCH ROLÍCH
MILLA JOVOVICOVÁ
(PÁTÝ ELEMENT, JO-
HANKA Z ARKU), MI-
CHELL RODRIGUEZO-
VÁ (GIRLFIGHT), ERIC
MABUS (VELMI NE-
BEZPEČNÉ ZNÁMO-
STI), JAMES PUREFOY
(PŘÍBĚH RYTÍŘE)

PREMIÉRA
BŘEZEN 2002

VĚKOVÉ OMEZENÍ
BUDE OZNÁMENO

ODHADOVANÝ POČET
ZOMBÍŮ
2263



RESIDENT EVIL: GROUND ZERO

Seznamte se s filmem, který vám míří přímo na hrdlo.

K

ruh se uzavřel, chtělo by se mudřecky prohlašovat při pohledu na právě dokončovaný snímek na motivy nejlepší playstationové hororové série - *Resident Evil*. První hra této řady vznikla jako pocta zombie filmům a ve své době byla jednou z „nejfilmovějších“ games na PlayStationu. Sám velekněz tohoto žánru, velký oživovač mrtvých, režisér George Romero, k *Resident Evilu 2* natočil hranou reklamu (která byla tak brutální, že mohla jít jenom v Japonsku).

O Romerovi se také mluvilo jako o nejžhavějším kandidátovi pro převod *Resident Evilu* do podoby pravověrného filmu (o čemž se mluvilo prakticky už od začátku, protože *Resident Evil* k takovým hříšným myšlenkám přímo vybízí). Nakonec ovšem zombie klasik a pittsburghský samorost z výběru vypadl a režijní sesli si pro sebe zabral Angličan Paul Anderson, který už má s převody počítačových

ce hry navíc určitě zklame fakt, že hlavní hrdinkou nebude Jill Valentineová, ale jakási jí velmi podobná Alice. Tuto nezávislost na herní sérii vysvětluje Anderson tím, že nemohou spoléhat jen na hardcore faný *Resident Evilu* a že musí filmem oslovit i širší publikum, které ke své škodě o zombích v Raccoon City do této doby neslyšelo. Příběh bude následující: Umbrellův superpočítač Red Queen se zblázní a začne z neznámých příčin chrlit virus, který mění lidi v zombie. Na místo je vysláno komando, aby zjistilo, o co go. Zjistí, že celé místo je zombie-mi doslova proležené a že se jejich mozky staly mimořádně lukrativním zbožím. Také najdou Alici, která má ztrátu paměti, zato ale dovede dobře střílet. Což se hodí, když máte pouhé tři hodiny na to, abyste šířící se zombie virus jakýmkoliv prostředky zastavili, a když po vás jde kromě nenažraných zombie ještě také někdo jiný (oblíbený residentevilovský motiv spiknutí a zrady opět na scéně).

„KOMANDO PŘIJELO A ZOMBIE HO VÍTAJÍ S OTEVŘENOU NÁRUČÍ.“

vých her do filmové podoby své zkušenosti, protože byl režisérem v tomto ohledu přelomového *Mortal Kombatu* a na *Resident Evil* už měl nějakou dobu zálsk. Ostatně není divu, protože Anderson si potřebuje vylepšit reputaci nabouranou jeho postmortalkombatními snímky, atmosférickým, ale silně nevyváženým hororem *Horizont události* a neskutečnou blitkou *Žoldák: Legie zkázy*.

Děj filmu *Resident Evil: Ground Zero* se sice odehrává několik měsíců před první hrou, takže s vlastními gamesními událostmi nemá mnoho společného, ale je umístěn do důvěrně známého světa plného opuštěných domů, podzemních chodeb a zákeřné korporace Umbrella. Všechny přízniv-

Aby byla hnilobná atmosféra co nejhustší, natlačil Paul Anderson natáčení jenom do ateliérů, ale snažil se co nejvíc scén nasnímat na místech, která jsou atmosférou přímo nasáklá. Točil například v rozestavěné stanici berlínského metra hned vedle Reichstagu (podzemní tunely, blikající zářivky - prostě prostředí, které hráči *Resident Evilu* znají lépe než své adidasky). Další sekvence se natáčely v bývalých kasárnách sovětské armády a v domě, který za druhé světové patřil nacistickému generálovi.

Nakolik se pomocí těchto interiérových bazmeků podaří Paulu Andersonovi převést pocit z residentevilovských her do filmu, to je otázka. Šance jsou zatím padesát na padesát - Anderson má za sebou jak světlé chvílky, tak husté výpadky. Snad bude *Resident Evil: Ground Zero* patřit spíš do té první kategorie.

Tohle vypadá jako procházka růžovým sadem. Tohle vypadá spíše jako procházka krvavě červeným sadem.



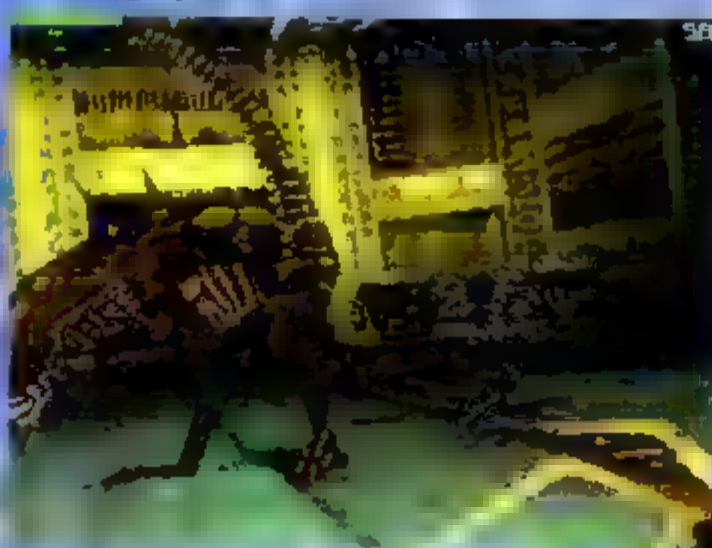
Nejlepší konverze filmu do hry

Nejhorší hra ve filmu

SUNSET BOULEVARD

PlayStation a Hollywood -
dva kámoši na život a na smrt.

VETŘELEC: VZKŘÍŠENÍ



Více než důstojný pokračovatel filmové série. Je potěšující, že stejně - ne-li víc - kvalitní a atmosférická byla i hra.

PLÁŽ



Božský Leo o sobě sice často tvrdí, že je pravidelný playstationový paříč, ale tohle tedy docela nezvládl.



S jednou pistolí na zombie moc nezapůsobíte. Čím větší ráže, tím větší respekt.

Měl by být film

FEAR EFFECT



Ano, *Fear Effect*, jedna z nejfilmovějších her na PlayStationu. Ta si přímo říká o to, aby ji někdo protáhl hollywoodským mandlem. Už takhle je to napůl film...

Neměl by být film

FISHERMAN'S BAIT 3



Ano, *Fisherman's Bait 3*, jedna z nejnudnějších her na PlayStationu. Možná kdyby to natočil Steven Spielberg jako *Čelisti 18*, ale jinak...

Děj filmu

Při natáčení filmu podle počítačové hry se sice můžete fest odchýlit, ale některé věci musíte prostě zachovat, jinak vás diváci vynesou v zubech. Paul Anderson to, zdá se, ví.

Sexy hrdinky

Jill tu sice není, ale místo toho tu máme Alici a Rain, dvě ostrá děvčata, kte-



rá jsou jí docela podobná. Rovnováha ženského páteho elementu zůstala zachována.

Zbraně

Při zombiáckých masakrech se bez zbraní prostě neobejdete, hlavně proto, že nejspolehlivější způsob, jak z živého mrtvého vyrobit zase zpátky mrtvého mrtvého, je



kulka do mozku. Hodně zombií rovná se hodně kulek rovná se hodně zbraní. Zaplať pámbu.

Rébusy

Ne všechno dostanete na stříbrném podnosu. K tomu, abyste se dostali k různým



věcem, pro přežití nezbytným, občas musíte nasadit také mozek. Nebo acetylenovou brusku.

Zombie

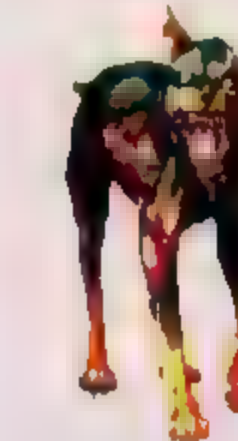
No tak kdyby tu chyběly zombie, byl by to docela trapas. Tým tvořící speciální efekty



strávil několik měsíců nad vymýšlením nejděsivějších podob a make-upů, takže se připravte na pořádný strach.

Ďábelští psi

Tato čestná role připadla dvěma dobrmanům, kteří dostanou speciální



krvelačný make-up. A až make-up dojde, nechají je několik dní o hladu a výsledek bude ještě lepší.

Další zombie

Čím víc, tím líp. Nikdy se nepřestanou objevovat další, nikdy se nevzdávají...



S použitím kvalitní CGI technologie se počet zombie ve filmu přiblíží jejich počtu ve videoherní sérii.

FAKTA

PRODUKCE
SQUARE

REŽIE
HIRONOBU SAKAGUCHI

V HLAVNÍCH ROLÍCH HLASY
MING-NA, JAMESE WOODSE, ALECA BALDWINA, STEVA BUSCEMIHO A DONALDA SUTHERLANDA.

ČESKÁ PREMIÉRA
2. SRPNA 1001

VĚKOVÉ OMEZENÍ
ŽÁDNÉ

PRAVDĚPODOBNÝ POČET
VETŘELCŮ
385



FINAL FANTASY: ESENCE ŽIVOTA

Sci-fi trhák nejen pro fandy herní série.

Jestli vám nic neříká název herní série *Final Fantasy*, tak vás policejní důstojník přítomný v této recenzi pomocí svého chraplavého megafonu právě vyzývá, abyste okamžitě zavřeli tento PlayStation magazín a předali ho někomu povolanějšímu, kdo přišel s PlayStationem alespoň jednou do styku, a tudíž ví, o čem je řeč. Hry *Final Fantasy* jsou nejúspěšnější playstationovky vůbec, po celém světě se jich prodalo přes třicet milionů kopií. Ne-

ní divu, že ani v tomto případě na sebe nenechala filmová konverze dlouho čekat.

Zajímavé na tom ale je, že tentokrát se námětu nechopili profesionální hollywoodští scenárističtí maséři, aby uhněti klasickou historku, jakých je šedesát do kopy, ale kontrolu nad celým snímkem si podržela firma Square, respektive přímo Hironobu Sakaguchi, tvůrce her *Final Fantasy*. Film samotný nemá ale s hrami nic společného - Sakaguchi stejně jako pro každý díl hry opět stvořil kompletně nový vesmír s kompletně novými postavami. Příběh se odehrává v roce 2065, kdy je Země okupována gigantickými poloprůhlednými vetřelci



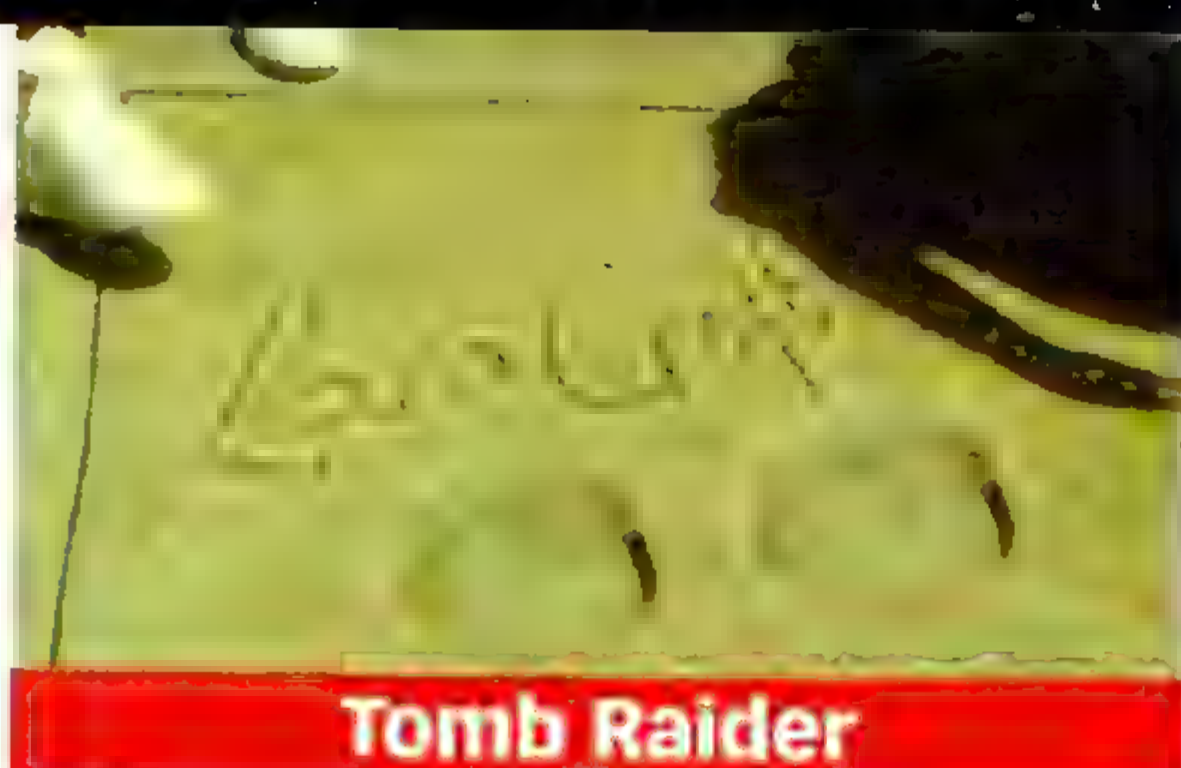
Vesmírné eso: Zvláštní efekty nepocházejí z tohoto světa.

z vesmíru (něco jako neonové dinosauří medúzy), kteří k nám přifrčeli na meteoritu a rozhodli se, že tady budou bivakovat. Lidstvo přežívá pod silovými štíty v pár izolovaných městech a zoufale pátrá po způsobu, jak vetřelce vysvačit. Respektive nepátrá celé lidstvo, ale Aki, hlavní hrdinka, která spolu se svým vědeckým guruem věří, že zná způsob, jak se vypořádat s emzáckou okupací. Ovšem prosadit do praxe teorii tzv. esencí nebude žádný turecký med, protože kromě mimozemšťanů samotných stojí proti Aki a týmu vojáků, kteří ji chrání, ještě

Zapomeňte na Richarda Gera a Julii Roberts, v budoucnosti budou na nejslavnějším



Metal Gear Solid



Tomb Raider

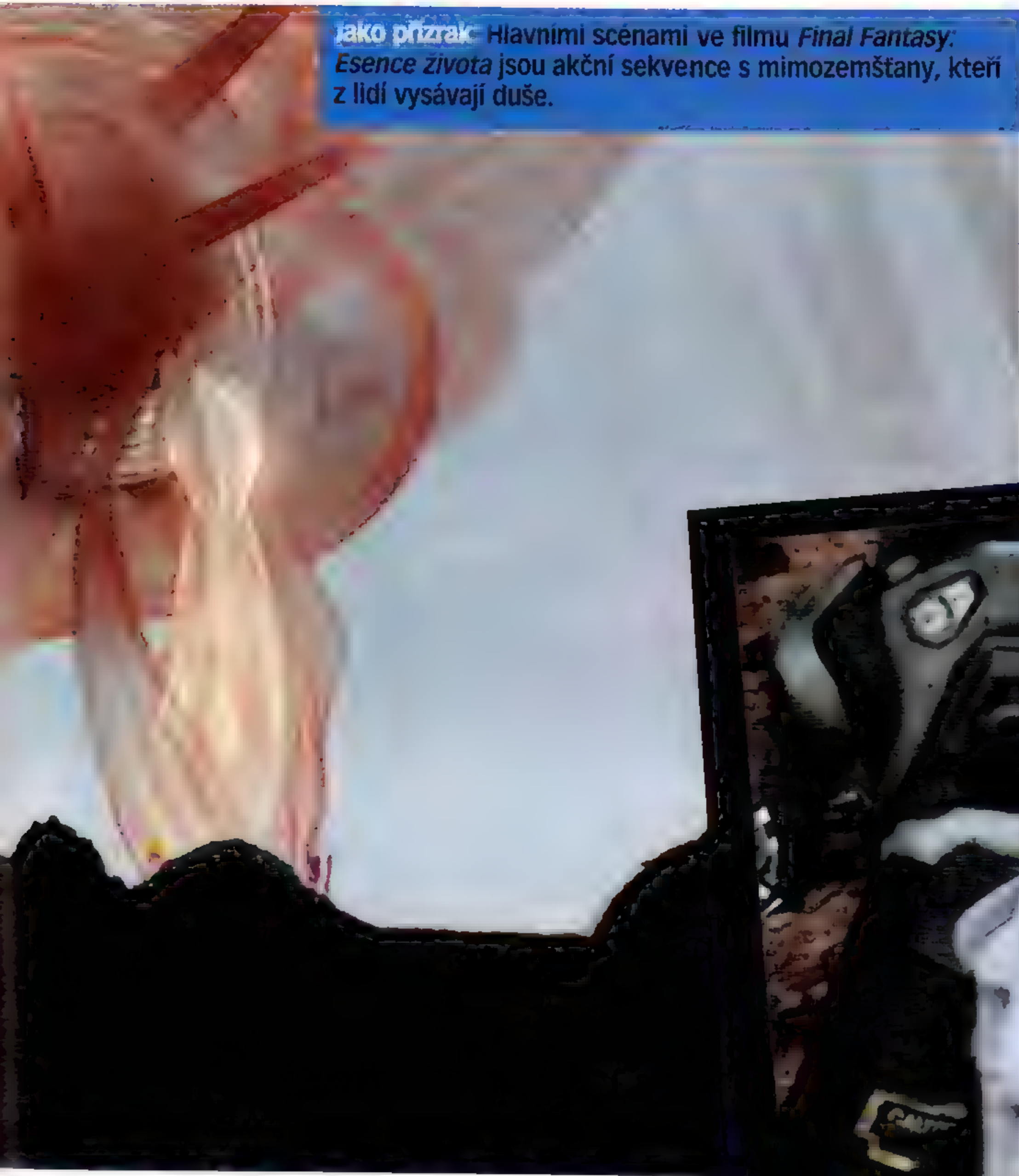


Tekken 3



Resident Evil

Jako přízrak: Hlavními scénami ve filmu *Final Fantasy: Esence života* jsou akční sekvence s mimozemšťany, kteří z lidí vysávají duše.



další nepřítel: generál Hein věřící na metodu železné pěsti a označující stoupence metody esencí za měkčí zrádce.

Mohli byste klidně chápat *Final Fantasy: Esence života* vlastně jako další díl herní série - s jednou, ovšem dost podstatnou výjimkou. Film disponuje počítačovou grafikou, jaká tady ještě nikdy předtím nebyla - a to jak ve hrách, tak ani ve filmech - a která vám zaručeně vyrazí dech, protože se na ni budete moci dívat celou dobu trvání snímku. To je totiž další podstatná změna, kterou se *Final Fantasy: Esence života* liší od jiných převodů her do filmů - není hraná, je to počítačově animovaný film, který si vytkl za cíl nahradit živé herce jejich digitálními protějšky.

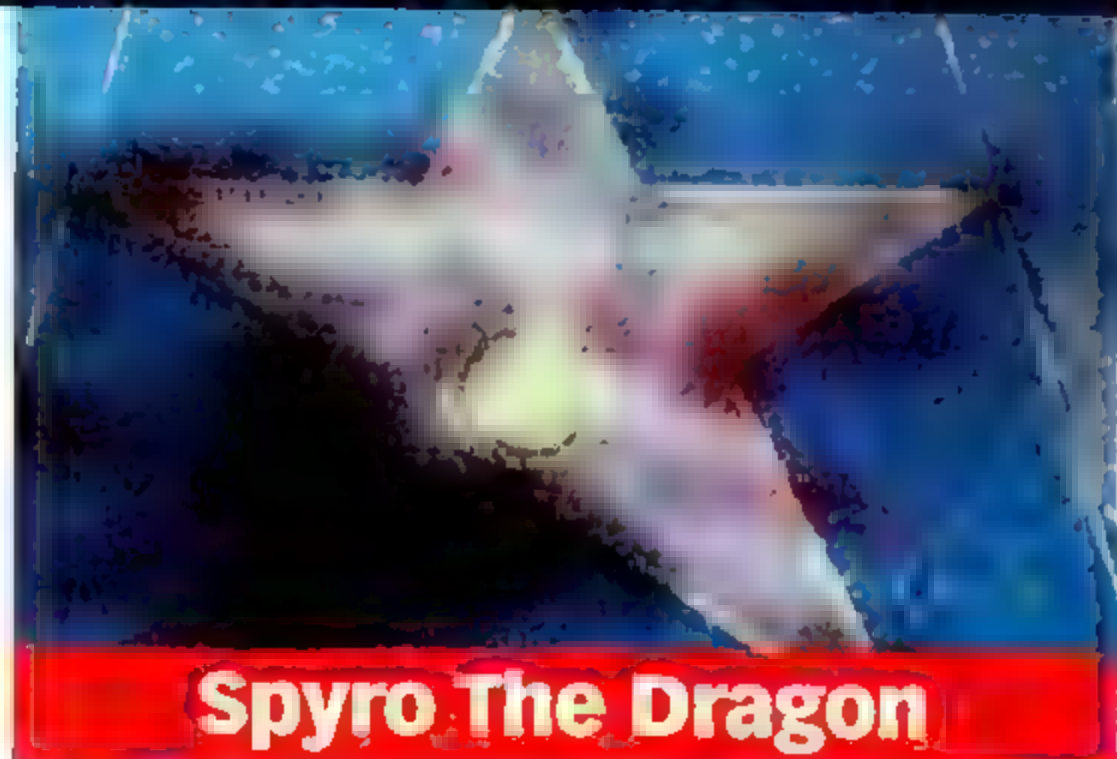
K tomuto revolučnímu počínu, opustit berličku nadsázky kresleného filmu a pokusit se o simulaci reálného světa (s nereálnými efekty), posloužil tvůrcům rozpočet přesahující sto milionů dolarů a doba „natáčení“, která na silikonech v havajských ateliérech (za jejichž klávesnicemi se sešli počítačové trikovi veteráni z *Matrixu*, *Titanicu* a rovněž i zběhové od *Disneye*) trvala několik let.

Výsledek ovšem stojí za to. Eleganční pohyby postav dodané plynulým motion capturingem, úžasné efekty doprovázející hlavně každé zjevení mimozemšťanů, ale i takové detaily jako pohyb vlasů ve větru, to jsou věci, které dělají z *Final Fantasy: Esence života* přelomový film, který se zřejmě stane jedním z technologických mezníků v dějinách kinematografie.

Bohužel, fakt, že jde o technologický mezník, vám nezaručuje prvotřídní zábavu ani finanční úspěch filmu. Ve Spojených státech film absolutně propadl, když v úvodním víkendy vydělal pouhých 11 milionů dolarů a za první měsíc se dokázal vyšplhat na pouhých 30 milionů. Samozřejmě, vkus amerického publika je mnohdy nepochopitelný, ale je třeba přiznat, že příběh filmu rozhodně není jeho silnou stránkou. Přesto, a pro fandky videoher to pochopitelně platí dvojnásob, vám návštěvu filmu nemůžeme nedoporučit - za cenu lístku to rozhodně stojí.



hollywoodském chodníku dlaždice s hvězdami PlayStation.



Spyro The Dragon



Driver



Tony Hawk's Pro Skater

Děj filmu

Zárukou zachování ducha série *Final Fantasy* i ve filmu je sice sám Hironobu Sakaguchi, ale i on se musí držet určitých záchytných bodů, na které jsou hráči zvyklí.

Mise

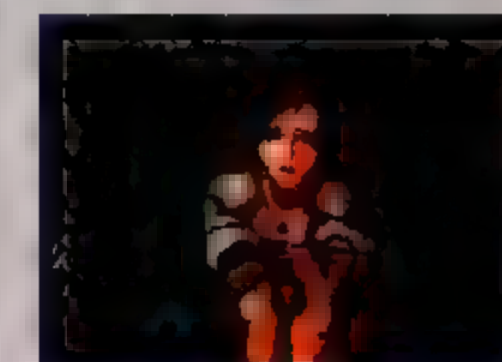
FILM: Aki se nechává vést svými mega-destruktivními sny, aby našla poslední esenci, která je klíčem k osvobození lidstva zpod vysávací knuty mimozemšťanů.



HRA: V každé z her *Final Fantasy* je nebezpečný a fantastický úkol jedním ze startovacích momentů příběhu. Mladí hrdinové Zidane, Cloud a Squall prožili celou řadu bizarních dobrodružství.

Hrdinka

FILM: Stejně jako v *Resident Evilu* a *Tomb Raiderovi*, i tady připadla hlavní role osobě s něžným pohlavím. Co to vypovídá o hráčích počítačových her, to si odvoďte sami.



HRA: Příklad za všechny: Garnet, nešťastná princezna z *Final Fantasy IX*. Brzy se stává součástí party a vydává se proti hordám nepřátel, které na své cestě potkávají.

Hrdina

FILM: Kapitán Gray Edwards (s hlasem Aleca Baldwina) dostal za úkol chránit Aki při jejích vědeckých výpravách na zakázaná území. Klidně by za ni položil vlastní život - a to nejen proto, že to dostal rozkazem.



HRA: Zidane z *Final Fantasy IX* je vlastně taky hrdina. Skoro. Je zkrátka svému filmovému protějšku v mnohém podobný.

Magie a monstra

FILM: Obrovské duchovité příšery, které umějí procházet zdmi, se na vás sesypou a vyluxují z vás životní energii, ani nemrknete. Nažhavte si lasery.



HRA: Souboje s monstry mečem i kouzly patří k neodmyslitelnému koloritu *Final Fantasy*. Bez nich by to prostě nebylo ono.



FAKTA

PRODUKCE
PARAMOUNT PICTURES

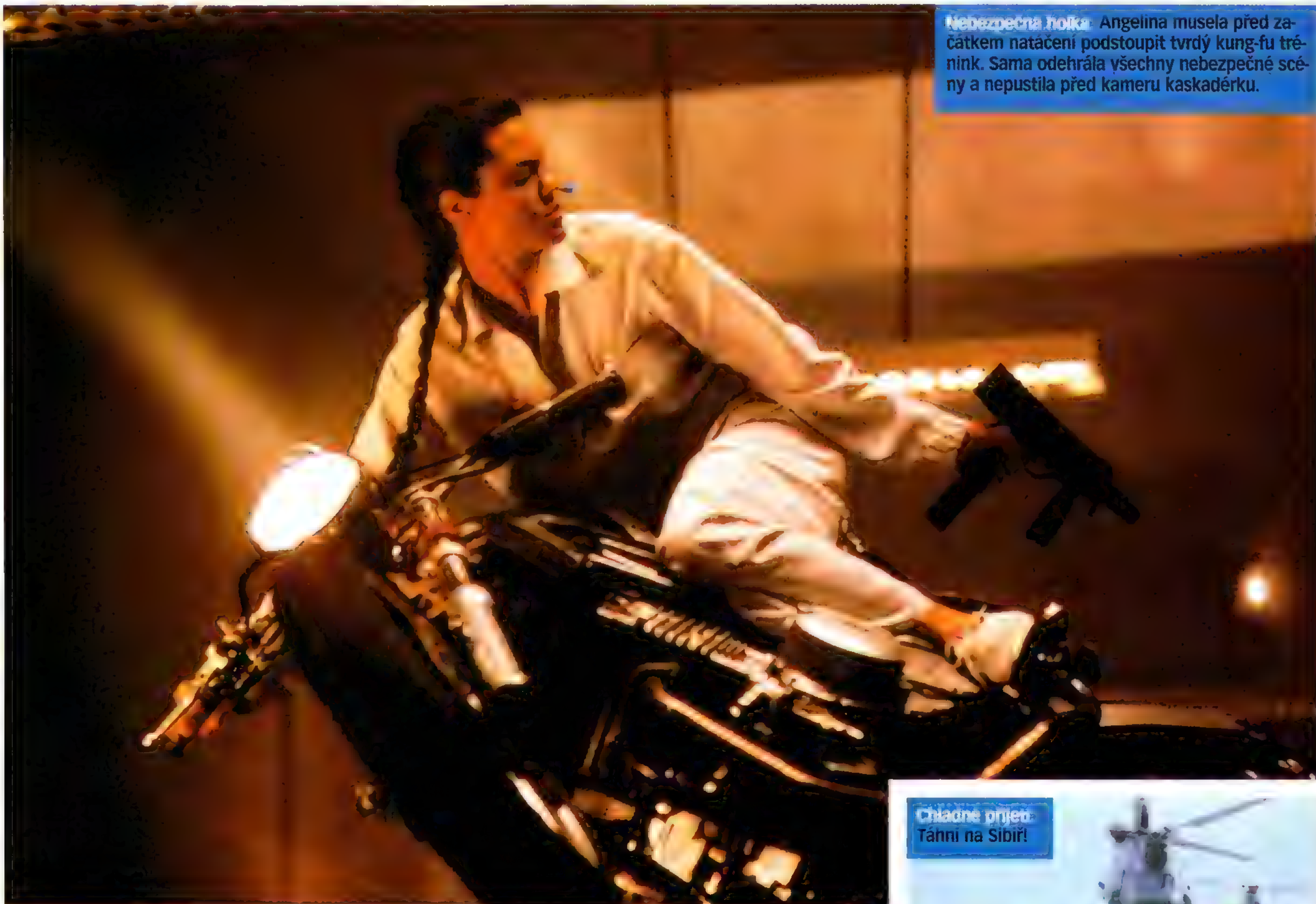
REŽIE
SIMON WEST (CON
AIR, GENERÁLOVA
DCERA)

V HLAVNÍCH ROLÍCH
ANGELINA JOLIEOVÁ
(60 SEKUND), JON
VOIGHT (MISSION:
IMPOSSIBLE, PEARL
HARBOR), CHRIS
BARRIE (ČERVENÝ
TRPASLÍK)

ČESKÁ PREMIÉRA
23. SRPNA 2001

VĚKOVÉ OMEZENÍ
ŽÁDNÉ

PRAVDĚPODOBNÝ POČET
NADRŽENÝCH HRÁČŮ
HRNOUCÍCH SE DO KIN
VŠICHNI!



Nebezpečná holka: Angelina musela před začátkem natáčení podstoupit tvrdý kung-fu trénink. Sama odehrála všechny nebezpečné scény a nepustila před kameru kaskadérku.

TOMB RAIDER

Exkluzivní recenze prsatého filmu...

Chladné přijetí:
Táhni na Sibir!



Zhmotnění nejslavnější digitální **sexbomby** na filmovém plátně bylo jen otázkou času - poté, co Lara dobyla svět počítačových her i komiksů, byly pro ni vypasované hol-

lywoodské šortky jen dalším logickým oblečením. Hodně dlouho se handrkovalo o tom, kdo měl Laru hrát, padala jména jako Denise Richardsová, ale nakonec roli získala nositelka Oscara Angelina Jolieová. Je fakt, že musela na patřičných místech dostat vycpávky, ale její oscarové herectví (a smyslné rty) nám to snad vynahradí. Po boku copaté anglické archeoložky se ve filmu objevuje nejen její otec lord Richard Croft (v podání Jona Voighta), ale i komorník Hillary.

Režisérem se stal Simon West, bývalý reklamní machr, který se v Hollywoodu prosadil bruckheimerovkou *Con Air* a následně si svou pozici upevnil detektivním thrillerem s Johnem Travoltou *Generálova dcera*. Od začátku bylo jasné, že na děj se bude kašlat a hlavní pozornost bude přesunuta na vychytané akční sekvence. Film zůstal věrný hře přístupem „vyřeš puzzle, posuň se

na další level“ a právě toto hodně filmových kritiků dost irituje. Na druhé straně jsou-li u filmů nové generace hlavním referenčním bodem videohry, proč

**„HODNĚ DLOUHO SE HANDRKOVALO
O TOM, KDO MĚL LARU HRÁT.“**

by mělo být nepřijatelné, aby film měl strukturu hry? Zejména pokud díky ní nabízí i zábavu.

Film *Tomb Raider* nevyžaduje stejného intelektuálního výkonu jako hry, ale jinak je to vů-

bec poprvé, kdy se filmový průmysl dotkl toho, co činí videohru tak výjimečnou. K tomu si přidejte několik originálních bojových sekvencí

a skvělou herečku v hlavní roli, jejíž postava je inteligentnější, drsnější a více sexy než kdokoli před ní. Výsledkem je dobře zabalený, zábavný film na léto.

A CO SI MYSLÍTE VY?

V době, kdy budete číst tyto řádky, bude už *Final Fantasy* v našich kinech a *Tomb Raider* ho bude krátce poté navštěvovat. Už jste je viděli? No jasně že jo, jak jinak! A měli jsme pravdu?

Chtěli bychom vědět, co si o novém filmu s Larou myslíte, proto nám piště na adresu: **Herní filmy, PlayStation Magazin, P.O.Box 182, Praha 7, 170 04.**

Drby z Hollywoodu

Všechny zprávy z playstationové filmové země.



Jako kdybychom ve vás dosud nevzbudili obrovské filmové šílenství, rozhodli jsme se vytáhnout

nějaké zprávy a fámy z našich věčně hladových reportérů. Takže nepřestávejte číst!

Ale teď vážně. Filmy založené na po-

čítačových hrách kritiky štvou - *Super Mario Brothers* byli spláchnuti do záchodu, *Mortal Kombat* nabídl sice dobrou akci, leč ubohý děj a *Street Fighter*

...inu, čím méně toho o něm řekneme, tím lépe. Takže povedou si jejich nástupci lépe? Kamery běží, ticho na place, prosím! Klapka!

Rock da Duke

O čem že tohle je, že by The Rock dostal část kapitána Beefcakea z filmu *Duke Nukem*? Naše zdroje tvrdí, že wrestlingový hrdina Rock, naposledy viděný v *The Mummy Returns*, stále zvažuje, zda roli doopravdy

vezme, ovšem jak by mohl odolat scénáři, v němž neohroženě bojuje proti invazi nechutných vetřeleckých hord.



O dalším vývoji vás budeme informovat, pokud byste se chtěli vyjádřit ke scénáři a Dukeovým dialogovým replikám, pište prosím na adresu www.dukenukemthemovie.com.

Danger Spice

Ááááááááá! Špatně skončily zprávy o údajném filmu *Danger Girl*. Spice - společně s Geri Halliwellovou - se údajně nabídla pro roli Abbey Chaseové, hlavní to hrdinky



Ger! Pryč z našich obrazovek, ty uličnice.

uvolněného a trochu lascivního komiksu Andy Hartnella a J. Scotta Campbella (a nyní i celkem obstojné akční adventury pro staré dobré PlayStation - PSM35 7/10).

Bohužel po své dietě Geri jaksi nemá šanci naplnit podprsenkové košíčky hlavní hrdinky, takže smůla. Mňau!

Nový Tanner?

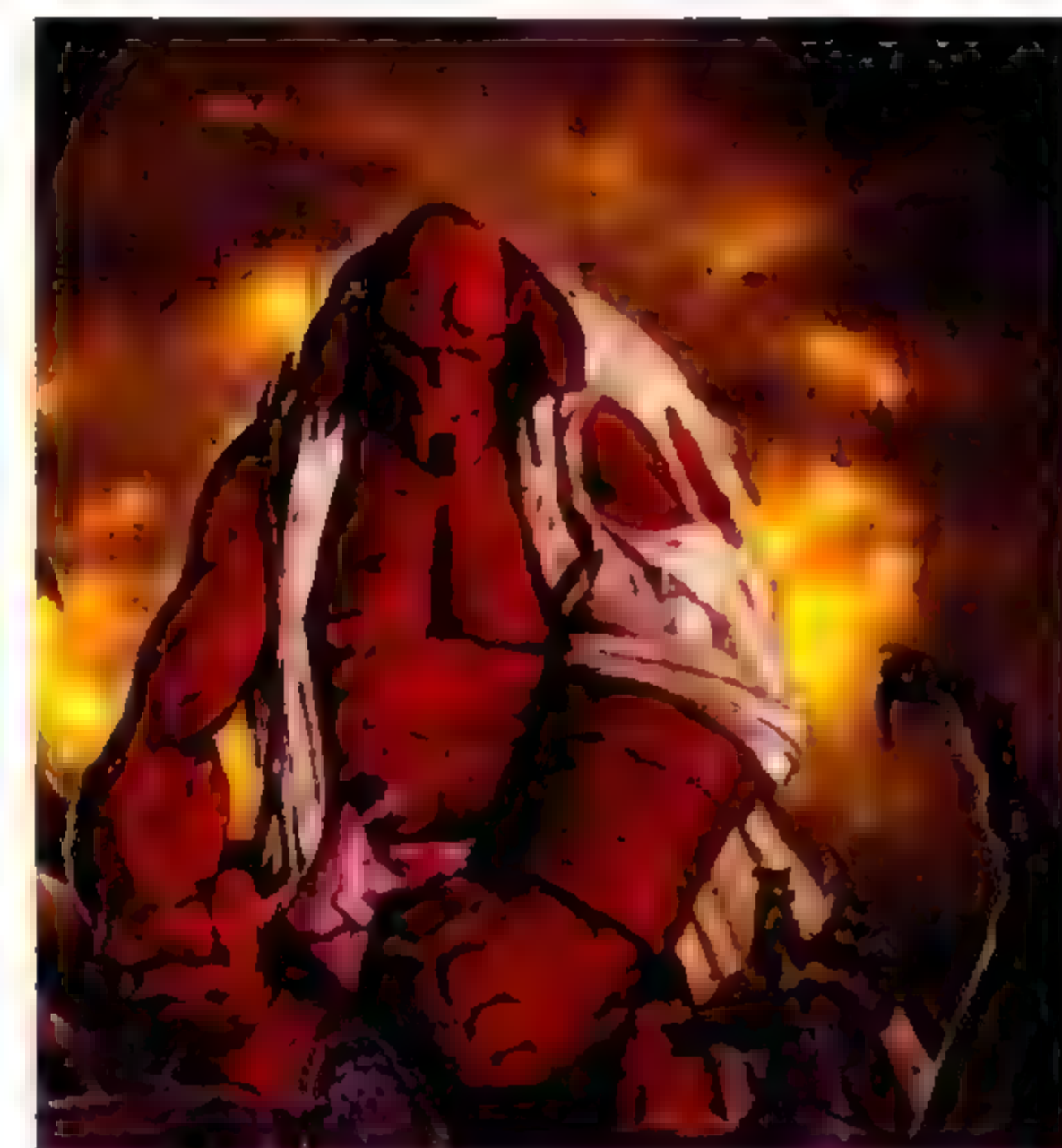
Zdroj pracující na filmu *Resident Evil* nám prozradil, že se plánuje i filmová verze *Drive-ra*. Jedna producerská společnost údajně „vážně“ zvažuje možnost podat Tannerův příběh ve filmové podobě, ovšem zároveň



přiznala, že není „jediným zájemcem“. No to bychom vsadili boty, že nebyli. Jen do toho, Tannere, do toho.

Hellboy: Seed Of Destruction

Další úspěšný komiks, který dosáhl Hollywoodu i PlayStation. *Hellboy* je příběh dábels-



ského chlapce, přivedeného na zemský povrch v roce 1944, a to během bizarního nacistického experimentu. Dítě bylo zachráněno a vychovávalo laskavým vědcem. Příjemně pojmenovaný hrdina pracuje v dospělosti coby vyšetřovatel tak trochu utajeného úřadu pro výzkum paranormálních jevů - tady plní funkci monstra nasazovaného na sledování a ničení jiných monster. Autorem scénáře je španělský režisér Guillermo Del Toro, který v současné době pracuje i na *Blade 2*.

Hellboy by se měl na PlayStation objevit už letos v létě. O dalším vývoji vás budeme průběžně informovat.

Chcete vidět Tomb Raider dříve než ostatní?

Ve spolupráci se Ster Century Park Hostivař a Ster Century Brno Olympia máte příležitost zhlédnout film *Tomb Raider* ještě před českou premiérou, a to samozřejmě v luxusu, který je těmto multikinům vlastní - největší plátna, parádní zvuk, pohodlné sedačky.

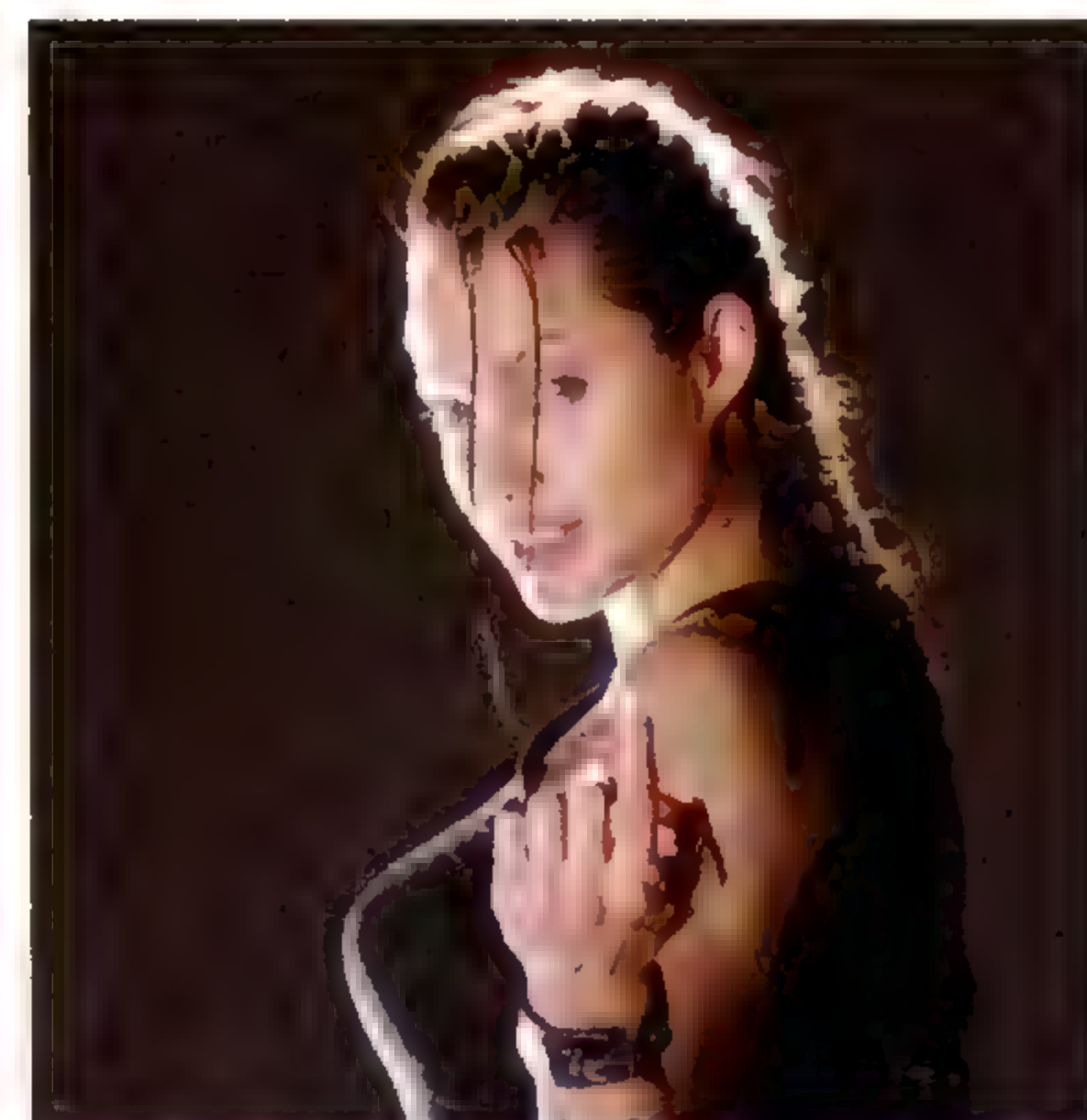
K dispozici máme 30 lístků (všechny jsou pro dva, můžete tedy udělat dojem na svou přítelkyni nebo třeba babičku) pro projekci v Praze a 58 lístků (opět pro dva) pro projekci v Brně. Pražská projekce se koná 21. srpna,

brněnská o den později, obě začínají v 18:00.

Je **NEZBYTNĚ NUTNÉ** se předem zaregistrovat na telefonním čísle **02/83871637**, do sálu se samozřejmě dostanou jen ti, co se k nám dovolají jako první a snad nemusíme připomín-

nat, že jakákoliv snaha o organizované proražení našich bariér bude marná - pokud nebudete mezi šťastnými, netruchlete a vydejte se do Ster Century o pár dní později na vlastní pěst.

Přejeme vám štěstí při telefonování a samozřejmě také příjemnou podívanou.

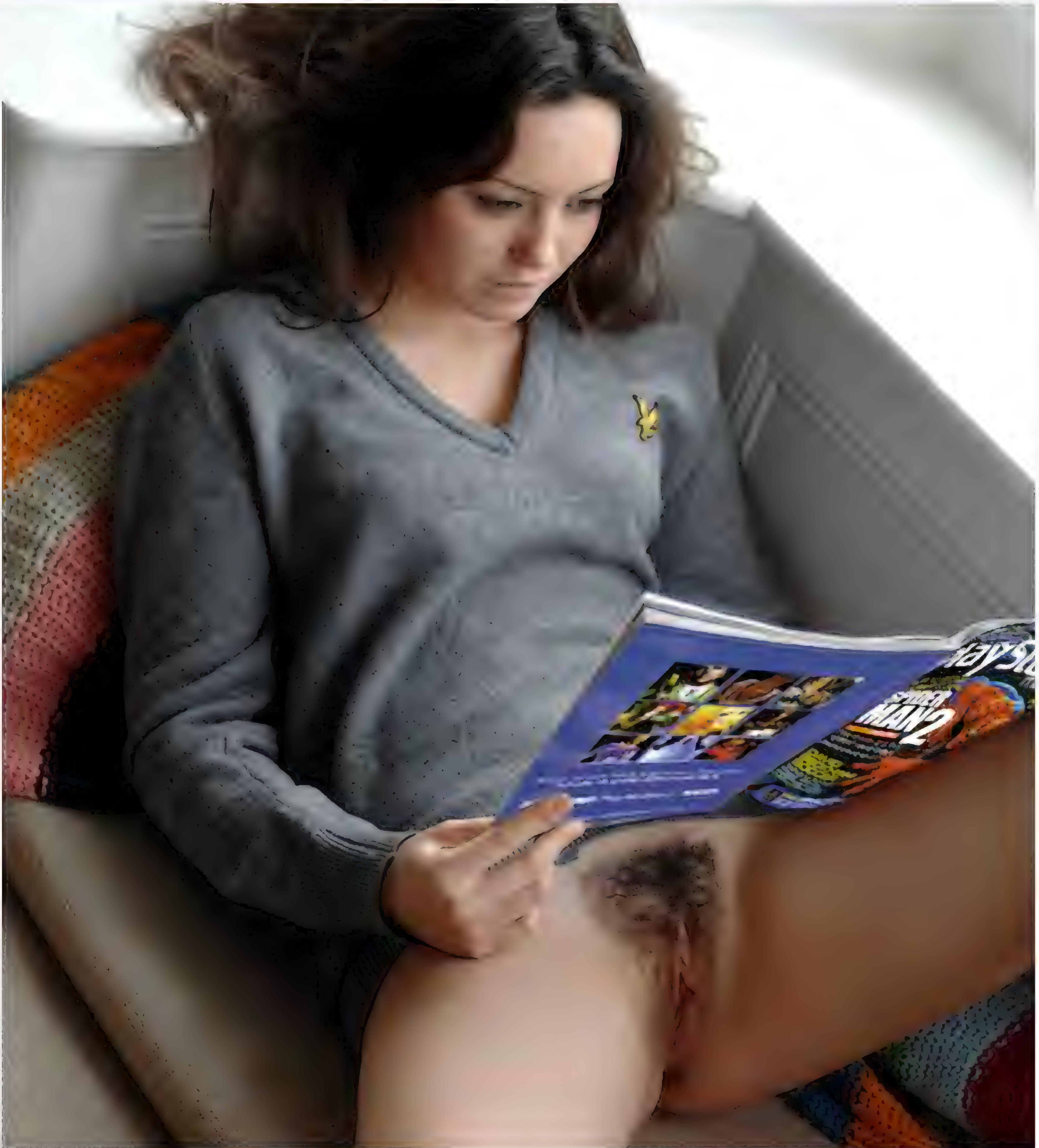




OPSM BABEZ

Bitchez everywhere





Herní Pomoc

△ CHEATY @ TIPY ⊗ NÁVODY @ ŘEŠENÍ

Tipy pro špičkové hry

Nejlepší hry na PlayStation v rukou našich zkušených šťouralů

ALONE IN THE DARK 4

JAK... SI ZVOLIT SPRÁVNOU ZBRAŇ



Ani na chvíli nemůže být pochyb o tom, že nejlepší zbraní na zabíjení je bazuka nebo granátomet, které udělají fašírku ze všeho, co se hýbe. Nicméně pokud vám do těchto mašiniek dojde munice, doporučujeme pro nejlepší výsledek trojhlavňovou brokovnici, pak revolver a upravený revolver, neboť ty mají podobné účinky.

V následujících situacích použijte následující zbraně: Dogs of Darkness (pekelní psi) - upravený revolver, stvoření v Lucyině ložnici - baterku, Ophthalmicidy - plazmová puška/laserová puška, Photosaurus - trojhlavňová brokovnice, Night



Tady si prostě nohy namočíte.



Na parketu je živo.

Rippers (noční rozparovači) - laserová puška, Luxrats (krasy) - revolver, Hybridi - trojhlavňová brokovnice, Porcuraptor - bazuka, Hounds of Tindalos (Tindalovi psi) - plazmová puška, Arachnoides - upravený revolver, Phocomelus - trojhlavňová brokovnice.

Mějte nicméně na paměti, že Porcuraptora nelze zastřelit plazmovým kanonem nebo laserovou puškou a že potvora v Lucyině pokoji můžete zlikvidovat pouze tak, že na ni 11krát posvítíte baterkou. Více viz náš úplný návod o pár stran dále. ●

RYCHLÁ ULEVA

FINAL FANTASY IX

Proboha, jak sakra porazím Ozma na čtvrtém disku FF9?

Patrik Tuček,
zasláno e-mailem

Nastavte si tým s co nejvíce automatizovanými kouzly a pořádně se posilněte. Pak cestujte s Qu Marches a posbírejte co nejvíce žab, přičemž v každém jezírku ponechejte jednoho samce a jednu samičku, aby se mohli množit. Poté pomocí Frog Dropu navršíte damage na 9999 HP a co nejvíce jich ukofistěte. Pokud je vaše postavička na úrovni 100, postačí vám tak stovka žab. Rovněž si vylepšete postavení soubojem s Yanem z Vile Islandu, a abyste mu zasadili co největší ránu, použijte Archu. Bojujte, dokud nebude váš ukazatel transu (Trance) téměř plný - teprve pak budete moci jít naplno do skutečné rozhodující bitvy.



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

JAK... ZLEPŠIT SVÉ SCHOPNOSTI



Zde nabízíme několik kousků, abychom náležitě nažhavili váš apetit na naše špičkové policejní tipy, které přineseme v příštím čísle. Na titulní obrazovce vložte následující tlačítkový kód, jímž získáte přístup k celé řadě dábelkých bonusů:

←, →, □, □, ○, ○, □, □

PŘESKOČTE TO

Pokud si chcete procvičit skoky, jeďte ke kostelu, tady je to jeden vedle druhého. Pokud si chcete užít, doporučujeme vám zapnout si pomalý pohyb (Slow Motion) nebo Low Gravity (nízká přitažlivost).

ŠPIČKOVÉ SLEDOVÁNÍ

Když jdete po kriminálníkovi, vždy dávejte pozor na jeho brzdovky, abyste viděli, kdy zpomaluje a kdy naopak přidává. Rovněž jedním okem sledujte semafor. Ten blbec totiž určitě zastaví na červenou.

LETIŠTĚ

Letištní parkoviště vám poslouží jako dokonalé místo na vyzkoušení všech triků, na nichž právě pracujete. Doporučujeme vám trénovat s různými vozy za různého počasí.

POŠLETE NÁM SVÉ TIPY

Přišli jste na nějaký cheat nebo usnadnění hraní některé hry? Pošlete nám ho a my váš geniální nápad otiskneme, aby si ho mohli všichni přečíst. Možná od nás dostanete i nějakou specialitku za námahu.

Jméno

Adresa

Můj tip je:

Další fízl se pokouší vzít přes letiště roha z města plného zločinu.



POŠLETE TENTO FORMULÁŘ (nemusíte vystřihovat, stačí opsat údaje na obyčejný papír) na naši obvyklou adresu se značkou „Můj tip vám změní život“.

Trpíte akutním zákyslem? Postihl vás záchvat šilensví v nekonečném bludišti? Krůpěje potu vám stékají po obličeji, máte bláznivou žízeň, celou noc jste nezamhouřili oka. Egyptské slunce se vám zapichuje do opáření kůže. Máte vysokou horečku, vyvrknutý kotník, uštkl vás škorpion a všude kolem čekají zákeřné krvelačné šelmy. Nevíte jak dál. Kudy vede cesta z pekla ven? Kde najdete nějaké zatracenéhoje do pušky? A víte vůbec, co máte dělat? Umíráte... život vám brzy přinese. Chtělo by to lékárníčku, to říkáte?

OFICIÁLNÍ ČESKÁ PlayStation HOTLINE

Zavolejte linka poslední záchrany smrti. Oficiální Česká PlayStation Hotline je vám díky společnému projektu PSM a Sony k službám. Až půjde do tuhého, budete přesně vědět, na koho se obrátit. Zachráníme vás. Chcete tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, zůdý a nás na skladě!

02-83-87-16-37

pondělí - čtvrtek 10:00 - 19:00
pátek 10:00 - 15:00

Cena hovoru z libovolného místa na zeměkouli a blízkém okolí se řídí platnými tarify Českého Telecomu. Tato služba přesně Český Telecom neposkytuje.

DAVE MIRRA'S FREESTYLE BMX MAXIMUM REMIX

JAK... SI VYLEPŠIT STYL



Pokud jste hráli Tony Hawk's Pro Skater nebo Mat Hoffman's Pro BMX, pak by vám ovládací systém na zvládnutí triků v *Dave Mirra's Freestyle BMX* neměl činit žádné obtíže. Je to celkem běžná záležitost, nicméně stačí několik detailů a namísto ovací davů se vám dostane tvrdého dopadu a odměnou bude silniční lišej.

Pro ty nezasevěčené: stisknutím **(X)** vyskočíte, naberete vzduch a pak stisknete **(A)** (grind), **(B)** (triky ve vzduchu) nebo **(C)** (modifikované triky). **(L)** a **(R)** lze použít v otočkách ve středních



Vysoký výskok při obyčejném triku vám umožní přidat řadu uhozených manévru.

výškách a tak si vylepšit skóre.

Kromě plnění série několika konkrétních úkolů je vaším cílem během hry nasbírat co největší skóre, čehož se nejlépe dosahuje kombinací jednotlivých manévru. Chcete-li nabrat co největší výšku, vyskočte z nejvhodnější překážky **(X)** a potom rychle stiskněte tlačítko pro trik. Až na vás začne působit gravitace a vy se začnete řídit nezadržitelně dolů, namířte si to k nějakému předmětu nebo zábradlí, na němž lze provést grind a stiskněte **(A)**. Rovnováhu udržujte **(L)**, **(R)**, přičemž se snažte provést co nejvíce grindů a zvýšit tak skóre.



Dave, kompletní včetně své přílby, míří k jednomu ze svých cílů a věčné BMXové slávy.

RYCHLÁ ULEVA

FEAR EFFECT 2

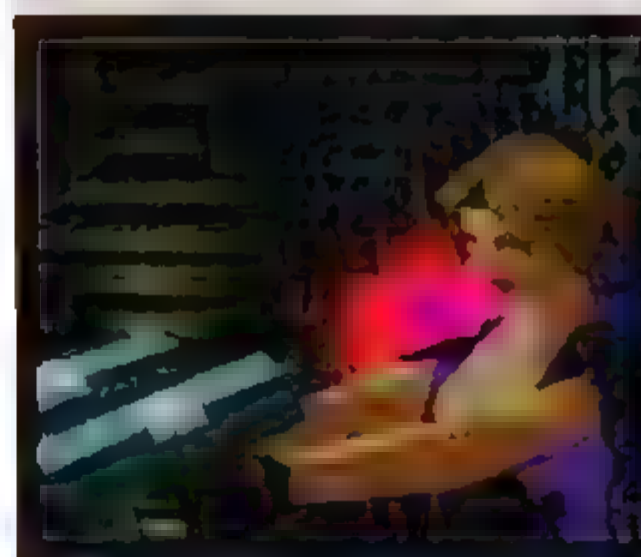
Jak se dostanu přes scho-dištové puzzle, které následuje na prvním disku *Fear Effect 2: Retro Hellx* poté, co člověk uteče před krysa-mi?

David Minský,
Pardubice

Abyste vyřešili toto puzzle, sledujte žlutý a modrý dia-gram na protilehlé zdi. Když se na protější zdi podíváte na vidlici, uvidíte, že levá část modré vidlice má pět nasví-cených, levá čtyři. Ze žlutých jsou nasvícené tři napravo a dvě nalevo.

Rovněž pokud se podíváte na puzzle jako takové, vidíte, že dva levé sloupce mají modrý proužek a dva pravé sloupce žlutý proužek, tudíž vzorec je následující:

5 čtverečků v 1. sloupu
4 čtverečky v 2. sloupu
3 čtverečky v 3. sloupu
2 čtverečky ve 4. sloupu



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Kde najdu bonusy Pillar Air (New York) a Nail The Rail (Skatestreet) v *Tony Hawk's 2*?

Jan Novotný, Jihlava

PILLAR AIR
V nábrežní oblasti jeďte ke třem sloupům poblíž vody. Na čtvrtámpě naberte rychlost a pak se chytte plotu poblíž vody. Jakmile se budete přibližovat ke sloupu, diagonálně zamířte **(X)** k prostřednímu sloupu. Pokud se vám podaří tuhle mezeru překonat, bude bonus váš.

NAIL THE RAIL
Vyjeďte z mísy směrem k rozšířenému prostoru. Nejeďte přímo k U-rampě, nýbrž místo toho přistáňte v grindu na zábradlí mezi dvěma dalšími.



pomoc?

V nálehavých případech neházejte skleněnými předměty o zeď, ale raději nám zavolejte. Pokud ani helpline neporadí, napište a uděláme, co je v našich silách.

THE SIMPSON'S WRESTLING

JAK... PORÁŽET DRSNÁKY



Je to sranda, hrozná sranda a snadno to pochopíte, ovšem *The Simpson's Wrestling* má i taktický prvek, který nelze ignorovat. Více níže:

APU

Majitel Kwik-E-Martu efektivně používá svého triku **(C)**, ovšem chybí mu síla. Na zemi vás zaže-ne do kouta, a tak jej držte ve vzduchu.

HOMER

Rychle sbírá power-upy, ale už pomaleji je použí-vá, ale když je v klidu a připravuje se k velkému chvatu, je pravý čas na něj udeřit.

LISA

Její saxofon má smrtící účinky a umí i kravatu, ovšem jinak je velice slabá, takže jakmile se jí dostanete na tělo, nemělo by vám dělat potíže ji snadno překonat.

FLANDERS

Ať už budete dělat cokoli, vyhněte se tomu chva-tu s bleskem. Držte si odstup a z dálky dorážejte stisknutím **(C)**. Hned po začátku souboje se pokuste po něm něco hodit.

SMITHERS

Tady musíte být pořád v pohybu a uhýbat před bombami. Pak bleskurychle zaútočte stisknutím **(C)** a hned se zase stáhněte - to kdyby kolem vás zase začaly létat bomby.



Obávaný springfieldský rváč doráží na Moe a za chvíli jej sejme.



Další obrázek rodinné pohody. Homer škrtí svého syna a dědice Barta.



HERNÍ POMOC

Bože, už zase je tu...



„Tak pojdte, ukážu vám, zač je toho cheat!“

Cheatový Tatka

Tohle je fotřík... cheatový fotřík... raději si s ním nezahrávejte!

NIGHTMARE CREATURES 2

ZOMBIE BY MĚLY JÍT ZABÍT SNADNO
... VŽDYŤ UŽ JSOU JEDNOU MRTVÉ!

Pohyb skrze zdi

Podržte **[L1]**, **[L2]**, **[C]**, **[R1]** a stiskněte **[SELECT]** v hlavním menu. Zpráva vám potvrdí kód.

Nekonečné životy

Hru pauzněte a podržte **[L1]**, **[L2]**, **[C]**, **[R1]**, přičemž stiskněte **[START]**. Zvolte možnost cheaty a získáte neomezeně životů.

Neporazitelní nepřatelé

Hru pauzněte, podržte **[L1]**, **[L2]**, **[C]**, **[R1]** a stiskněte **[START]**. Zvolte možnost cheaty a stiskněte **[C]**, **[R1]**.

Výběr úrovně

Nasvitte si možnost nové hry a podržte **[L1]**, **[L2]**, **[C]**, **[R1]**, **[START]**. Znovu nasvitte možnost nové hry a pomocí směrových šipek vyberte level - stiskem **[X]** do něho vstoupíte.

„Noční můra?
Už jsem viděl
děsivější
věci!“

Smrtící úder

Hru pauzněte, pak podržte **[L1]**, **[L2]**, **[C]**, **[R1]** a stiskněte **[START]**. Vyberte si cheatové menu a stiskněte **[L1]**, **[L2]**, **[C]**, **[R1]**, **[START]**.

Neomezená pokračování

Hru pauzněte, podržte **[L1]**, **[L2]**, **[C]**, **[R1]** a stiskněte **[START]**. Zvolte si možnost cheaty a stiskněte **[L1]**, **[L2]**, **[C]**, **[R1]**, **[START]**.

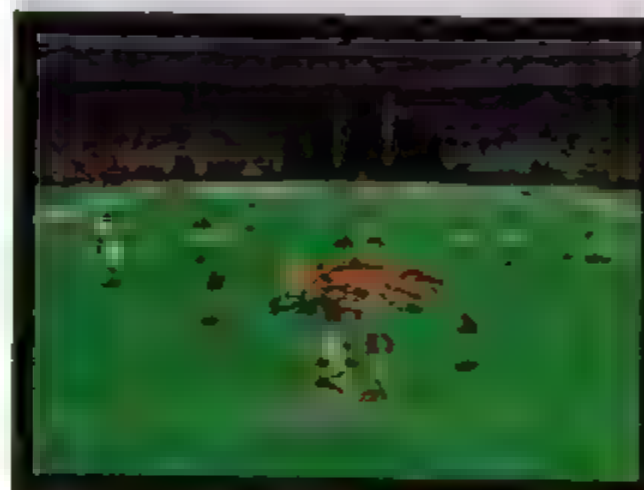
Super power-upy

Hru pauzněte, podržte **[L1]**, **[L2]**, **[C]**, **[R1]** a stiskněte **[START]**. Zvolte si možnost cheaty a v cheatovém menu posléze stiskněte **[L1]**, **[L2]**, **[C]**, **[R1]**, **[START]**.

Milý tatko

Drahý fotříku, nějak jsem se zasekl v *John Madden 2000*. V rukou nemám žádnou sílu. Nenašel bys tam nějaký ten cheat?
Karel Alan, Trutnov

FOTŘÍK ODPOVÍDÁ:
Americký fotbal? To je hra pro holky, ovšem když v úvodní obrazovce zadáte tyto kódy, bude holčičí ještě víc:



rychlé přihrávky: fastforward
zaoblený časoprostor: emc2
nebo moebius
bodující obrana: fraplapro
snazší zachycení míče: magnasave
snazší zápolení o míč: rollerjam
snazší zachycení útoku: pickedoff
elektrické postranní lajny: staticcling
first down z 20 yardů: firstis 20
first down z 5 yardů: firstis 5
popwarner
vnášející se hlavy: talkingwhat
neustálé zachycování: primetime
velký tým proti malému: minime
obtížnější bránění hráčů: teflon
rychlejší únava hráčů: finaltime



hráči se ztuhlými rukama: smackdown
hráči skáčou dál: sprong
rychlejší hráči: no2
obránná čtvrtina není nikdy vyhlášená: qbintheclub
v obranné čtvrtině bez zachycování: expressball
super skoky: superjumps
teamy méně penalizovány: refisblind
položené jsou za 10 bodů, střílené za 7 bodů: drbenway
49ers 94: goldrush
49ers 88: calimesally
all-madden team: teammadden
bears 85: doomob
bengals 88: ptmomenfoget
bills 90: spoon
broncos 97: earthpeople
broncos 86: bluescreen

DIE HARD TRILOGY

VESTY, PUŠKY A BRUCE WILLIS NAŘÍKAJÍCÍ: „ARRRRGGHH!“

Die Hard 1

Hru pauzněte, v možnostech najedte na Quit, podržte **[L1]** a zadejte následující:

Neporazitelnost:
→, ↑, ↓, ⊙

Granáty: →, ⊙, ↓, ⊙

Munice: ↓, ⊙, ⊙, →

Tlustý režim: →, ⊙, ⊙, ↓

Zvedající těla: ↓, ⊙, ⊙, ↓

Zpětné ovládání:
→, ⊙, ⊙, →

Režim à la kostlivec:
⊙ 10X, → 4X

Hloupý režim: ↓, ⊙, ⊙, ↓,
⊙, ↓,

Záhadná úmrtí:
⊙, ⊙, ⊙, ⊙, →

Neomezená munice
a různé zbraně: →, ↑, ↓,
↓, ⊙, → při opakování
měníte zbraně.

„Chcípnout není
těžký! Pojdte, já
vám to ukážu!“

Die Hard 2

Editor mapy
a neporazitelnost
→, ↑, ↓, ⊙

Tlustý režim: ←, ⊙, →, ↓

Režim à la kostlivec:
↓, ⊙, ⊙, ↓

Extra munice:
→, ⊙, ←, ⊙, ⊙, ↓

Fergusovský režim:
⊙, ↓, ↓, ⊙, ⊙, ⊙

Neporazitelnost:
↓, ⊙, →, ⊙

Die Hard 3

Tlustý režim: ←, ⊙, →, ↓

Neporazitelnost/
fergusovský režim:
⊙, ↓, ↓, ⊙, ⊙, ⊙

Levitující automobil:

→, ⊙, ←, ⊙, ⊙, ⊙, ↓

Plochý režim: ↓, ↑, ←, ←,
↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←

Pomalý pohyb: ←, ↑, ←,
←, ⊙, ↓

Kamera na oblohu:
⊙, →, ↓, ⊙, ⊙, ←

Pohled à la honička:
↓, ⊙, ↓, ⊙

Velmi pomalý pohyb:
⊙, ↓, ↓, ⊙, →

999 turbo:

⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ↓, ↓, ⊙, ⊙

Nekonečné životy:
←, ⊙, ↑, ↓, ⊙, →

Šílené kostky:

→, ⊙, ←, ←, ⊙



“Rada moudrým”
Zkazili jste si zábavu cheatem?
Mně si teda nestěžujte, nebo si
vás podám...

CRASH TEAM RACING

MOTOKÁROVÉ TIPY PRO ZRŮDNÉ ŠTĚNÁTKO

Hrajte jako tučňák

Penta: Na titulní obrazovce podržte **□**, **□** a stiskněte **↓**, **→**, **△**, **↓**, **←**, **△**, **↑**

Hrajte jako Ripper Poo:

Na titulní obrazovce podržte **□**, **□** a stiskněte **→**, **○**, **○**, **↓**, **↑**, **↓**, **→**

Hrajte jako N. Tropy:

Na titulní obrazovce podržte **□**, **□** a stiskněte **↓**, **←**, **→**, **↑**, **↓**, **→**, **→**

Hrajte jako Komodo:

Joe: Na titulní obrazovce podržte **□**, **□** a stiskněte **↓**, **○**, **←**, **←**, **△**, **→**, **↓**

Hrajte jako Pinstripe:

Na titulní obrazovce podržte **□**, **□** a stiskněte **←**, **→**, **△**, **↓**, **→**, **↓**

Extra okruhy:

Na titulní obrazovce podržte **□**, **□** a stiskněte **→**, **→**, **←**, **△**, **→**, **↓**, **↓**

Super turbo:

Na úvodní obrazovce podržte **□**, **□** a stiskněte **△**, **→**, **→**, **○**, **→**

△, **→**, **↓**, **→**, **↑**, **△**

Neomezené ovoce

Wumpa:

Na titulní obrazovce podržte **□**, **□** a stiskněte **↓**, **→**, **→**, **↓**, **↓**

Neomezené masky:

Na titulní obr. podržte **□**,

„Jakej Crash??
Najdi si pořádný
jméno, blbe!“

Neporazitelnost:

Na titulní obrazovce podržte **□**, **□** a stiskněte **↑**, **↑**, **↓**, **→**, **→**, **↑**

□ a stiskněte **←**, **△**, **→**, **→**, **←**, **○**, **→**, **↓**, **↓**

Pohled na turbo počítadlo:

Na titulní obrazovce podržte **□**, **□** a stiskněte **△**, **↓**, **↓**, **○**, **↑**

Neomezené bomby:

Na titulní obrazovce podržte **□**, **□** a stiskněte

Milý tatko

Browns 98: kamehameha
Chargers 81: buildmonkeys
clowns: carneys
comets: onesmallstep
colts 95: predators
dolphins 85: chicken
dolphins 81: 15moremin
EA sports team: wearthegame
giants 90: profsmooth
Industrials: inthefuture
junkyards dogs: madmadden
madden millenium team:
timeless
marshalls: cowboys
monsters: kthulu



mummies: wrappedup
nfl millennium team: alltimebest
packers 97: tundra
patriots 78: hackcheese
praetorians: doaswedo
raiders 78: gammalight
steelers 95: steampunk
steelers 72: dontgofor2
sugarbuzz: tremendous12
tiburon: sharkattack
toy-makers: xmasfiles
vipers: playwithheart
all 60's team: mojobaby

Chcete poradit od tatky? Pak pište na obvyklou adresu.

WIPEOUT

NASKOČTE DO KOSMICKÉHO KOČÁRU A LEŤTE JAKO GEPARD PO DVOU PLECHOVKÁCH REDBULLU.

Všechny překážky: thehair

Všechny prototypy okruhů: caner w

Všechny závodní okruhy: wizzpig

Všechny týmy: avinit

Všechny turnaje: bunt

Změna modrých turbo trojúhelníků na bílé: bebedee

Kolize se zdmi zpomalují vozidlo: nowheels

Možnost hry pro čtyři hráče: link

Třída fantom: jazznaz

Náhodné zbraně: deputy

Neomezený tah: moonface

Neomezené štíty a tah: geordie

„Vypnu
každýho, kdo
se dotkne mý
starý!“

SPIDER-MAN

PRO VLOŽENÍ TĚCHTO KÓDŮ JDĚTE DO CHEATOVÉHO MENU. BACHA NA SÍŤ!

Všechny cheaty: EEL NATS

Výběr levelu: XCLSIOR

Neporazitelnost: RUSTCRST

Plné zdraví: CDSTUR

Neomezená pavučina: STRUDL

Režim debug: LLADNEK

Režim velké hlavy: DULUX

Bagmanův kostým: AMZBGMAN

Všechny komiksové sešity: ALLSIXCC

Všechny FMV sekvence: WATCH EM

Plná galerie postav: CVIEW EM

Obrázkový scénář: GOSSARD

Režim co kdyby: GBHSRSPM

Neomezený Spideyho kostým: PARALLEL

J James Jewett
RULUR

Spideyho kostým 2099: TWNTYNDN

Kostým Capitána Universe: S COSMIC

Kostým Peter Parker: MJS STUD

Kostým Ben Reilly: BNREILLY

Rychle se převlékající Spidey: ALMSTPKR

TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP

ZADEJTE MÍSTO SVÉHO JMÉNA JEDNO Z NÁSLEDUJÍCÍCH:

Extra vozidla: CMGARAGE

Zrychlit hru: XBOOSTNME

Pohled z vrtulníku: CMCOPTER

Večerní obloha: CMSTARS

Pohled tv kamery: CMFOLLOW

Nízká gravitace: CMLOGRAV

Motokárový pohled: CMCHUN

Přístup ke všem okruhům: JHAMMO

Komiksová obloha: CMTOON

Ať se ostatní řidiči chovají jak cvoci: CMMAYHEM

Děšť koček a psů: CMCATDOG

Projíždění ostatními auty: CMNOHITS

TOCA zrcadlový šampionát

a vyřazovací závod: PATSCREEN

„Jděte někam...
a ať
vás tu do
příštího čísla
nevidím!“





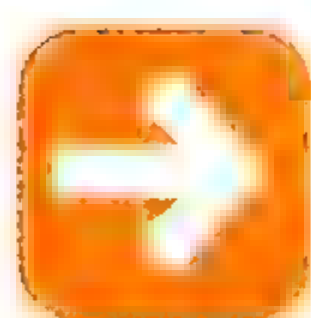
Kompletní průvodce k smrti obtížným survival hororem. Konečně!

ALONE IN THE DARK 4



ANI NE DVA MĚSÍCE UBĚHLY OD VYDÁNÍ A MY UŽ MÁLEM ME NÁVOD. UMŘELI JSME TĚMĚŘ PODRUHÉ, KDYŽ JSME SLEDEK. STÁLO TO ZA TO...

UMÍRÁME Z VAŠICH DOTAZŮ, KDY ZVEŘEJNÍ- PRO VÁS HRU POPISOVALI, A TADY JE VÝ-



Z čistě praktických důvodů jsme návod psali po jednotlivých CD při řešení s každou ze dvou postav.

Máme za to, že si tak daleko lépe vychutnáte příběh, takže doporučujeme stejný postup. V každém případě doporučujeme začít Edwardem. Je to ale na vás, rozhodnete-li se pro jiné pořadí, jednoduše přeskočte příslušnou partii. Ale neříkejte, že jsme vás nevarovali.

EDWARD CARNBY - 1. CD

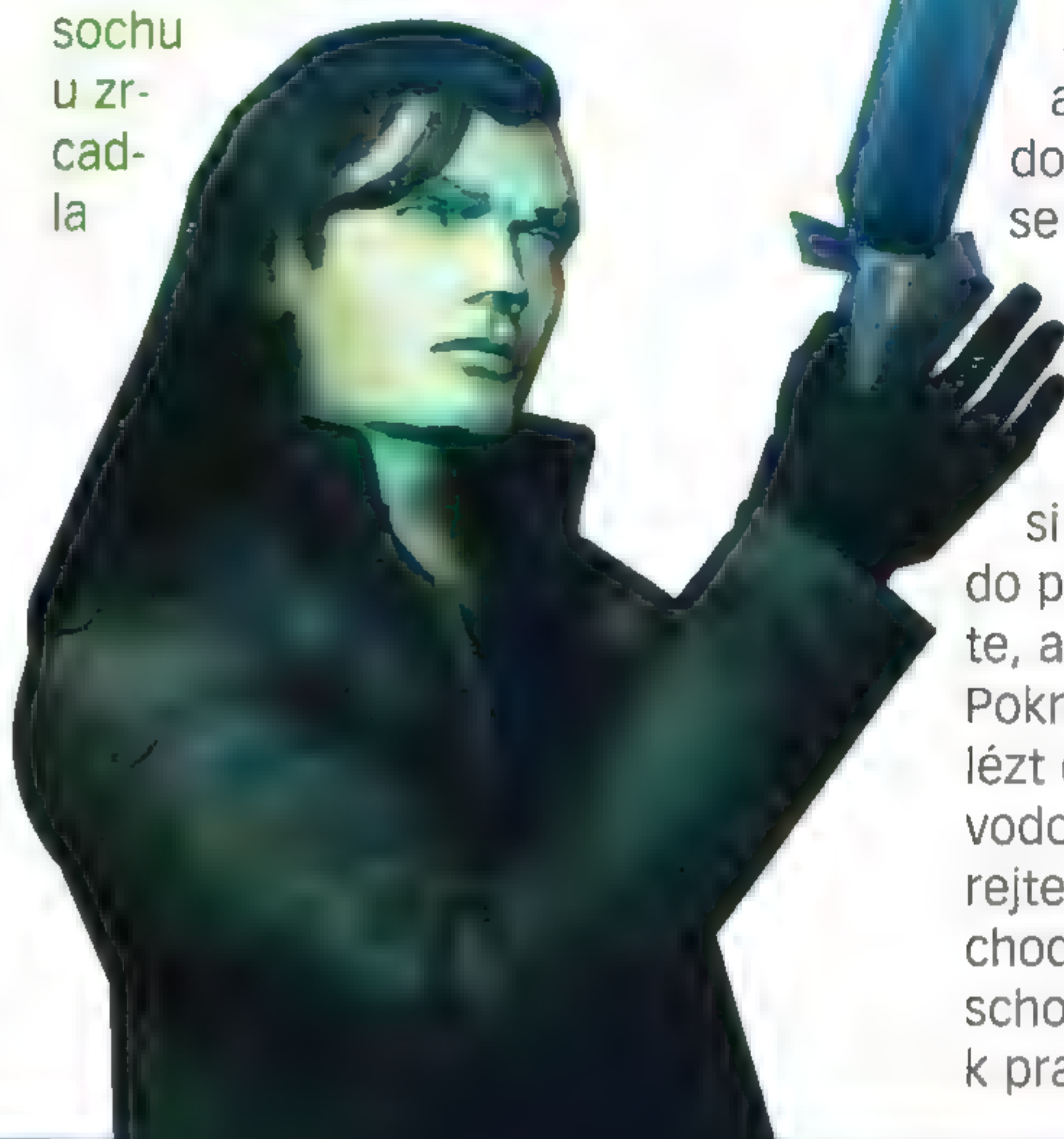
Nejdříve se vydejte k brance napravo a prohlédněte si zámek s obrázkovou kombinací. Vraťte se zpět k padáku a pokračujte směrem k domu v pozadí. Po chvíli narazíte na polorozpadlý domek, po jehož schodech se táhne krvavá stopa. Uvnitř najdete zraněného muže, u kterého leží malý bronzový klíč. Seberte jej a s ním odemkněte branku, ke které vás po chvíli cesta dovede. Vyjděte po schodech až před dům a okolo zamčené branky proběhněte k zatopenému vchodu do stoky. Obejděte nádrž a kolem vypusťte vodu. Stokou se dostanete až do místnosti s rakví v rohu. Uvnitř najdete mrtvolu Aline (trošku příkrášlenou), ze které se nakonec vyklube přelud. Klíč,

co leží v rakvi, přeludem už není, a tak s ním můžete odemknout branku u rakve. Pokud si zapomenete nalevo od schodiště ze stoky vzít brokovnici a odejdete bez ní, máte smůlu, protože se sem už nevrátíte.

Konečně se dostáváte do samotného sídla Mortnů. Po vyjití ze zrcadla zhasne světlo a objeví se jeden hop-sal. Sejměte ho a znovu rozsvíťte.

PUZZLE - BUSTA V HLAVNÍ HALE

Prohlédněte si sochu u zrcadla



a hlavně rýhy v zemi. Pokud vás napadne posunout sochu před zrcadlo, jste dobří a určitě návod nepotřebujete. Zadáním kombinace HM ze zadní strany sochy do jejího podstavce se v patře zpřístupní tajná schránka obrazu u skříně. Z ní vyndejte malý klíček a stejně jako sochu, odtlačte i skříň.

Po rozhovoru s Aline si ze stolku u zrcadla seberte diktafon a indiánskou sošku. Přečtěte si dokument z nočního stolku a vraťte se do předchozí místnosti. Sestupte do přízemí a dveřmi pod schody vyjděte na chodbu. Rozsvíťte a dveřmi na konci chodby se dostanete do další místnosti, kde si dejte pozor na zombíky. Vyjděte do první místnosti, na kterou narazíte, a v ní si seberte z bedny páčidlo. Pokračujte v hledání a měli byste nalézt cestovní láhev, kterou naplňte vodou. Ještě to tu prohledejte, posbírejte dokumenty a jděte zpět do chodby vedoucí k hale. Dveře před schodištěm vás zavedou do chodby k pracovně.

PÁR TIPŮ NA ÚVOD

Někdo velmi pečlivě uschoval lékárníčky a munici do hůře viditelných koutů a skulin. Velmi pečlivě je prozkoumávejte, budete často velmi příjemně překvapeni a bohatě odměněni. Velmi důležitým pomocníkem je v této hře i mapa - vidíte-li nějakou slepou cestu, je pravděpodobné, že je na jejím konci právě podobný bonus.

Pokud máte pochybnosti, čekejte jen to nejhorší. Pokud vám něco připadá jako léčka, určitě je za rohem monstrem. Pokud je místnost prázdná, určitě se něco propadne, nebo se do místnosti nějaká příšera teleportuje či vskočí. Pokud je někde neobvyklá tma (což je v celé hře, ale víte, co myslíme), určitě to něco znamená. Mějte to neustále na paměti.

Psa ve hře nemáte, ale je tu jeden nejlepší přítel. Vaše baterka. Nejen že osvětluje místnosti a řeší mnohé hádanky, najdete s ní spoustu cenných předmětů. Pokud se něco na druhém konci pod světlem baterky modře rozzáří, je to poklad. Nenechte ho ležet ladem. Přesto, najdete-li vypínač, určitě ho použijte, není nad pořádné světlo. A občas se naopak vyplatí v osvětlené místnosti zhasnout, výsledek by vás mohl hodně překvapit.

Prozkoumejte a nechte rotovat všechno v inventáři. Klíče vám často samy napoví, kam patří, tajemnější předměty při bližším ohledání dodají potřebné stopy. Totéž platí pro hru - pečlivě si přečtěte všechny dokumenty.

Pomocí tlačítka **R2** se můžete přes vysílačku spojit s partákem a rozhodně to není jen třešnička na dortu. Když už se nedozvíte důležité informace, odhalíte trochu více příběh, nebo se alespoň zasmějete.



ZBRANĚ A JAK NA NĚ

Na úvod jedna rada - šetřete munici.

Myslíme to vážně. Řada vašich nepřátel vyžaduje šibeniční počet zásahů k zabití, a protože se v průběhu hry munice rozhodně nenachází na každém rohu, budete potřebovat doslova každý náboj. Celé řady monster se můžete zbavit prostě tak, že jim utečete, takže se toho nebojte využívat.

Když už se dostanete do nějaké přestřelky, je často vhodné nabíjet zbraň v menu. Samozřejmě tak lze učinit i ve hře a hrdinové nabíjejí oproti podobným hrám docela rychle, ale mnohdy vás takový zlomek vteřiny může stát život, tak proč si neodpočinout a neprovést to v menu.

Pistole - Aline i Camby má každý svoji vlastní, ale jsou de facto stejně účinné. Pro začátek stačí, ale rozhodně se na ni nevyplácí spoléhat. Hodí se pro menší potvory, neplácejte tedy municí na náročnější monstra.

Trojhlavňová brokovnice - O poznání silnější než pistole, avšak s větší spotřebou munice. Na začátku s ní přežijete, ale ke konci už na ní náboje nenajdete. Každá příšera spolkně minimálně dvě střely (tedy šest zásahů), některé i více.

Plazmomet - Je to vlastně obyčejný plamenomet, u kterého nelze doplnit municí, každá náplň benzínu vydrží zhruba dvě minuty. Velkou nevýhodou je nutnost malé vzdálenosti, ale zase s ním lze zlikvidovat více nepřátel najednou. Ideální proti zombíkům a škorpiónům.

Granátomet - Ač je to silná zbraň, je k ní v celé hře velmi málo munice (nábojů je ovšem trochu více než do raketometu), takže si ji schovejte spíše na bossy.

Raketomet - O něco málo silnější zbraň než granátomet a s větším dosahem a lepší účinností. Taktéž doporučuji schovat na horší časy, obzvláště na bossy, kteří likvidaci podobnou zbraní přímo vyžadují.

Pistole střílející blesky - Ke konci hry je to pravděpodobně nejvyužitelnější zbraň, protože dokáže zasáhnout hned několik nepřátel najednou a protože ji není třeba nabíjet. Rovněž má díky krystalům neomezenou municí - jakmile ji získáte, do konce hry už nepotřebujete žádnou jinou.

Fotoelektrická pulsní puška - Sexy a snad i silná zbraň, ale hodně dlouho se nabíjí, takže je víceméně nepoužitelná. Jistě, má neomezenou municí a její výstřel zlikviduje prakticky cokoliv, než však vystřelíte, bude pravděpodobně po vás.



PUZZLE - AKVÁRIUM

Najděte fotografii, pozorně si ji prohlédněte a pak vložte čturu do akvária. Odemkne se další obraz, ale ještě než k němu vyrazíte, nezapomeňte si sebrat masku vlka.

Z druhého obrazu si seberte klíček, kterým odemkněte dveře do pracovny v chodbě, ze které jste se dostali do místnosti s páčidlem a flaškou. V pracovně nasadte soše sovy masku vlka a dostanete klíč od dveří v druhém patře. Sejděte opět do spodního patra a jděte na konec chodby končící u schodiště. Dveřmi za schody se dostanete na točité schodiště, které vás zavede do 3. patra - na půdu. Rozsviňte si, aby se vám lépe hledal granátomet, a druhé dveře odemkněte klíčkem ze čtvrtého obrazu. Najděte zapalovač a pokračujte v průzkumu půdy.

PUZZLE - PŮDA

Projděte osvětlenou chodbou a vstupte do místnosti, kde si všimnete trochu jinak vypadající podlahy v zatáčce. Páčidlem vytrhejte prkna z podlahy a s nově získanými klíči pokračujte v cestě dál. Ve skladišti, v místě, kde je konec místnosti, zapalte svíčku a tím Edward zjistí, že by bylo záhodno vyrvat další prkna - tentokrát ze stěny.

Doběhněte až do podkrovního pokojíku Lucy. Promluvte si s ní a na chodbě odemkněte zlatým klíčkem dveře od hlavního schodiště. Sejděte o patro níž a vstupte do chodby. Po rozhovoru Edwarda s Aline vstupte do pracovny po levé straně. Raději si rozsviňte a prohledejte psací stůl na balkonku. Najdete knihu a zamčenou zásuvku, kterou odemkněte druhým klíčkem z podlahy. Najdete fotku s číslem 2518 a masivní klíč. Tady už nic nepotřebujete, proto se vraťte na chodbu a jděte pořád doleva, dokud



se nedostanete k pokojíku Obeye, u kterého stojí busta Richarda Mortona. Odemkněte dveře klíčkem ze sochy sovy a prohledejte pokojík. Najděte druhou polovinu fotky, která má napsáno číslo 1408. Ještě se porozhlédněte po pokoji a vraťte se zpět k zrcadlu na chodbě. Utíkejte dál chodbou a vstupte do místnosti nalevo od vypínače, kde si jděte vzít raketomet ze stolku u postele. Kytku, která trochu nečekaně vyrazí z postele, zneškodníte sestřelením lampy



nad postelí. Pak už si můžete v klidu vzít raketomet a jít do vstupní haly (sousední místnost). Jděte do prvního patra a na chodbě jděte vpravo. Dvojitě dveře odemkněte jedním z klíčů, jedno kterým. Po animace, která vám představí knihovnu v celé své kráse, si projedte kroniku u sochy a z poslední stránky si vypíšete roky narození všech Mortonů. Na stole najdete deník Jeremyho, ve kterém se zmiňuje o nějakém magickém kruhu, ale zatím vás to nemusí nijak zajímat.

PUZZLE - TAJNÁ MÍSTNOST V KNIHOVNĚ

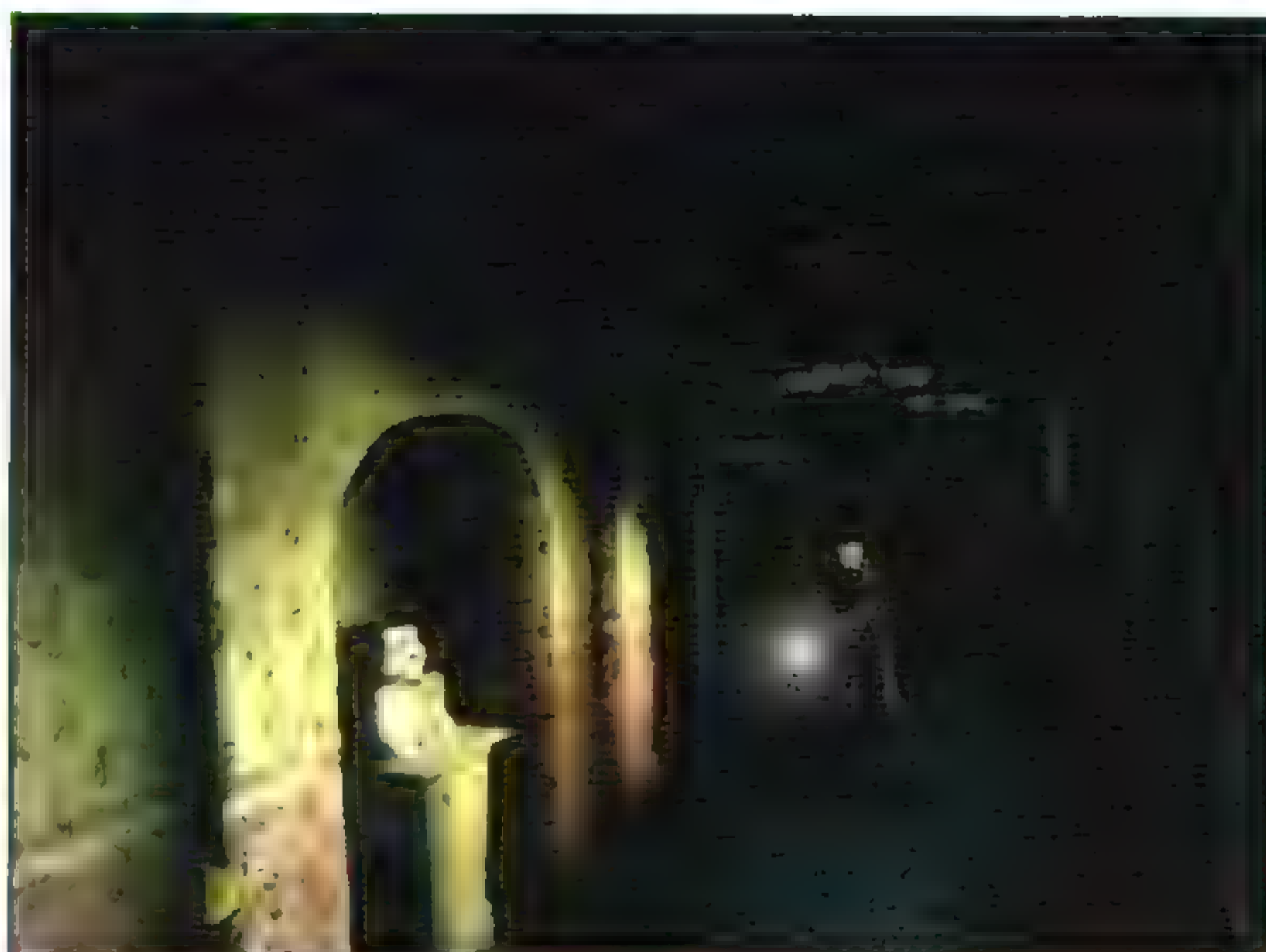
Vyběhněte po schodech do dalšího patra a před dalšími schody si pohrajte s mechanismem podobnému sejfu. Číslo získáte tak, že spojíte v inventáři obě fotografie a sečtete jejich hodnoty. Zadejte kód, který jste získali spojením obou fotografií (3926), a vstupte do tajné místnosti. Prohlédněte si mozaiku na stěně a do volného místa zastrčte





HERNÍ POMOC

Along In The Dark 4



roky narození, které jste si vypsalí v knihovně (1852, 1874, 189, 1931). Dole v hale se otevře ciferník hodin u krbu a z něj získáte klíč od hlavních domovních dveří.

Branku před domem odemkněte klíčem z prvního obrazu a pak už utíkejte známou cestou až k brance s obrázkovým kódem.

PUZZLE - BRANKA U VÝCHODU Z DOMU HRŮZY

Na zámku nastavte kód z destičky (levá závorka, pravá závorka, hvězda, slunce) a odemknutím branky si otevřete cestu na další CD.

ALINE CEDRAC - 1. CD

Po střeše doběhněte do podkrovního pokojíku a v něm si promluvte s Lucy, milou, leč trochu zmatenou stařenkou. Při pokusu odejít z místnosti na vás zaútočí had, kterého zlikvidujete přesně mířeným kuzelem světla (majitelé analogových ovladačů na to mají levou páčku). Přečtěte si časopis na stolku a vyjděte z pokoje. Rychle přeběhněte na druhý konec chodby a vypínačem u dveří rozsviňte. Dveřmi, které jste po cestě míjeli, se dostanete do sousední místnosti. Projděte až na konec místnosti a vstupte do dveří vpravo. Proběhněte chodbou a v následující místnosti si seberte klíček. Nyní se vydejte zpět k Lucy, ale vstupte do dveří u vypínače, které musíte odemknout klíčkem z půdy. Seběhněte po schodišti až do přízemí a vstupte do před síně. Z před síně vede jen jedna cesta, a to do pracovny. Zhasněte světlo a klíčkem od Lucy si otevřete krabičku s ukrytým revolverem. Z pracovny odejděte druhým východem a po chodbě dojděte až do místnosti vedle schodů. Utíkejte stále dál, dokud nenarazíte na chlápka ve fialovém a neprobudíte se v pokoji.

Seberte z psacího stolku klíč, nočního dokument a dveřmi ukrytými v zrcadlu vyjděte ven z pokoje. Po cestě do sklepa si ve výklenku seberte brokovnici a na konci chodby se podívejte do kulatého okýnka. Vraťte se zpět do pokoje a po hromadě rozhovorů budete pokračovat v jednom z pokojíků na půdě. Dojděte na hlavní schodiště a o patro níže vstupte do potměšilé chodby. Vejděte do nejbližších dveří (kanceláře s promítačkou) a seberte zrcadlo. Na stole leží granátomet, po jehož vzetí si Aline automaticky přečte další dokument. V chodbě se vydejte cestou vpravo a vejděte do místnosti před vypínačem osvětlení. Najděte velké zrcadlo



byla soška bizona, přepněte páčky 1, 2, 6 a 9. Otevře se třetí obraz, ale zatím ho nechejte být, protože v něm není nic potřebného.

PUZZLE A BOSS - ČTYŘI KNIHY A OKŘÍDLENÝ JEŠTĚR

Pokud jste ještě nenašli raketomet, dojděte si pro něj (viz výše) a vyběhněte do nejvyššího patra knihovny až na samý konec. Prohledejte regál a objevíte knihu s černobílým ornamentem a bílou kuličkou v pravém horním rohu. Zatlačte ji a podívejte se v sebraných dokumentech na poslední stránku závěti Richarda Mortona. Šestihran na obrázku je náčrt tvaru knihovny a číslo 1 je kniha, kterou jste nyní zatlačili do police. Najděte v přízemí druhou (u vypínače) a třetí knihu (u schodů) a rovněž je zatlačte do regálu. Ještě než se rozeběhnete po schodech najít čtvrtou knihu, uložte si hru a připravte se na souboj s prvním bossem. Vezměte si raketomet a počkejte, až si okřídlená potvora přiletí na dostřel. Pak to do ní našijte z pistole nebo brokovnice a on se shrbí, aby si nabí elektrický paprsek (nemám rád Pikachu :). Rychle si přehodte zbraně a raketometem mu přerušete nabíjení, tím ho zároveň zraníte. Po chvíli se ještě vrátí a pak ho stejným způsobem zpracujte nanovo. Tenhle boss je o poznání těžší, než má Aline, ale pár ran z raketometu na něj stačí - kdyžtak se dá ještě použít brokovnice. Napravo od žebříku je poslední kniha, která vám otevře zbývající obraz.

Nyní vás čeká cesta zpět k obrazům do vstupní haly. Z prvního obrazu si seberte plazmomet a klíč a ze třetího železnou destičku.

PUZZLE - LETOPOČTY NA OBRAZECH V HALE

Na všech čtyřech obrazech se nyní objeví číselníky, na kterých nastavte



indiánskou sošku. Z otevřené schránky si vezměte sošku bizona a z bedny dalekohled. Na polici leží papír se zrcadlově obráceným textem, ale ten není potřebný. Pokračujte po schodech do nejvyššího patra a po žebříku vylezte

na střechu. Proběhněte až do věžičky na konci římsy. Umístěte dalekohled do stojanu na okně a pokuste se najít na pevnosti rok jejího postavení (na pravé věži nad oknem je 1692). Vraťte se zpět do knihovny a ve výklenku, kde



a ducha v něm, projděte jím a na otázku, zda mu chcete dát zrcadlo, odpovězte záporně (NO) - tímto si zachráníte život a zbavíte se otravného přízraku.

U východu z místnosti se potkáte s indiánem Edenshawem. Po rozhovoru odejděte pravými dveřmi do vstupní haly. Sejděte po schodech a vyjděte dveřmi vedoucími do hlavní chodby. Z ní se vydejte posledními dveřmi napravo. První dveře vás zavedou do pracovny.

PUZZLE - ZRCADLO

Ono to není ani tak moc puzzle, ale pokud si ho nevšimnete, nebo správně nepřeložíte hlášku při prohlédnutí, máte záky. Takže jediné, co musíte udělat, je, že najdete zrcadlo (kamera se na něj podívá) a to rozstřelte a přečtete si dokument schovaný uvnitř. Prohledejte zbytek místnosti, prohlédněte deníky a opusťte místnost.

Hra vás přenesle rovnou do pokoje Lucy, od které při rozhovoru dostanete krystal, se kterým se dostanete do kanceláře s promítačkou. Zhasně-

te světlo, vložte krystal do promítačky a v inventáři dejte použít (USE) baterku. Odehraje se animace (pěkně nechutná, brrr) a z promítačky vyjede kostka s napsanými 4 čísly. Hlavním schodištěm se dostanete do přízemí, kde v první chodbě vstupte dvojími dveřmi po vaší pravé ruce do knihovny. Nejdříve to tu celé prošťarejte a seberte si munici.

JEDNO PUZZLE A JEDEN BOSS - KNIHY A HOWARD MORTON

V levém panelu za psacím strojem objevíte čtyři knihy, na kterých zadejte číslo z kostky (1991), vstupte do tajné místnosti, kde prozkoumejte stěnu. Po sebrání destičky a dalších věcí se objeví páka, po jejímž stlačení se uskuteční vaše první konfrontace s bossem.

Nejúčinnější a zároveň nejbezpečnější strategií je vystřelit 3 rány z brokovnice, nabít si a pomalu couvat (neotáčejte se zády, pak jste snadná kořist). Tímto postupem si mutanta udržíte v bezpečné vzdálenosti.

Po jeho zabíjení si vezměte z vysunutého „akvária“ kousek medailonu a běžte ven z knihovny. Hra vás znovu přenesla rovnou k Lucy, která vám dá další část medailonu. Spojte obě části a vznikne symbol slunce, kterým lze otevřít tajné dveře za zrcadlem ve vstupní hale. Ve sklepení najdete padací dveře u žebříku, které Alina otevře klíčem ze stolku, a vy-

lezte do zahrady. Po chvíli naražíte na Edenshawa a chvíli na to i na mutanta. Na rozcestí se vydejte vpravo a utíkejte pořád dál, dokud se nedostanete na hřbitov. Podívejte se na mapu a co nejrychleji se dostaňte do kobky. Najděte hrobku Jeremy Mortna a vstupte do ní. Z rakve si seberte stínítko na baterku a vyjděte zpět do krypty (nezapomeňte na raketomet v rohu). Prohlédněte si kuličky na stěně, dejte stínítko na baterku (já jsem to dělal bez a taky to šlo, i když špatně, ale udělal jsem to) a světlem označte kuličky do tvaru písmena M. Otevře se hrobka Richarda Mortna a ta vás zavede tunelem až k propasti, končí 1 CD.

EDWARD CARNBY - 2. CD

Prošacujte mrtvolku a pokračujte dál po mostě. Na zemi leží zapomenutá hlava, se kterou bohužel nejde nic dělat.

PUZZLE - KAMENNÝ KRUH

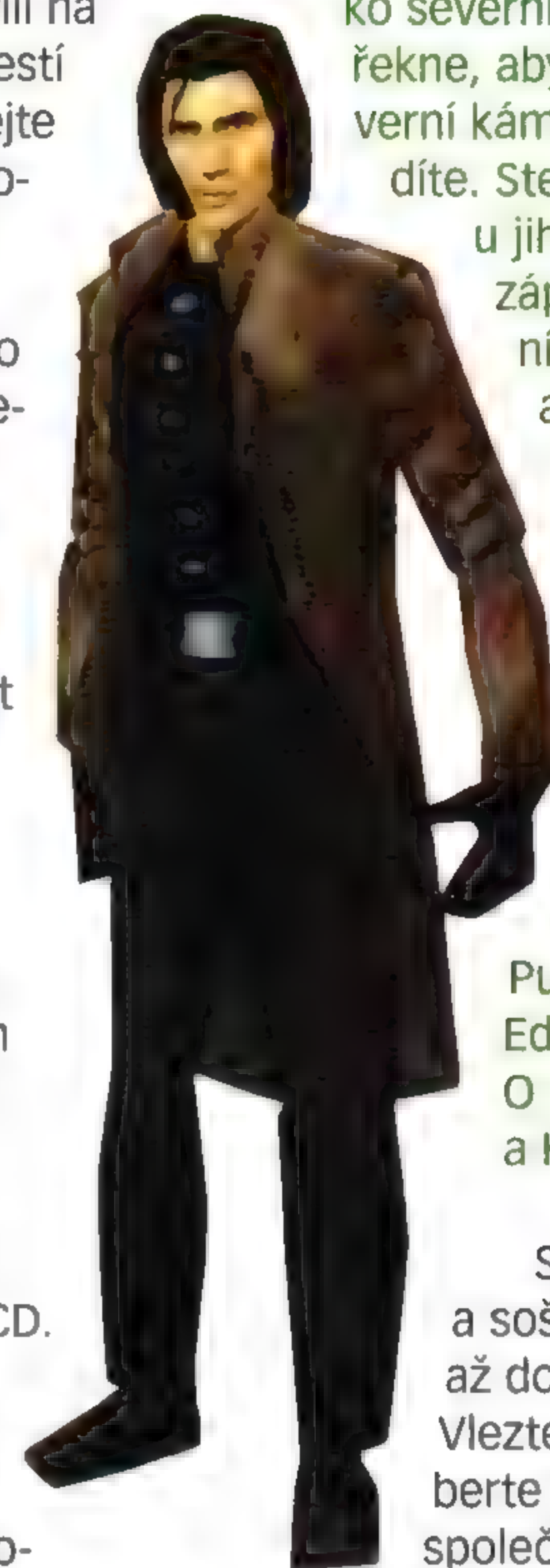
Tato hádanka je dost obtížná, zejména pro neanglicky mluvící lidi. Jděte

k největšímu kamenu a označte jej jako severní. Zavolejte Aline a ta vám řekne, abyste prozkoumali znovu severní kámen a řekli jí, co na něm vidíte. Stejným postupem pokračujte u jihovýchodního kamenu, pak západního. Přejděte k sousednímu jihozápadnímu kamenu a znovu zavolejte Aline. Další zastávkou bude východní a pak severovýchodní obelisk.

PUZZLE - ZAKLÍNADLO

U východního kamenu nyní musíte vyřknout magickou formuli, která uvolní ukrytou energii. Pusťte si diktafon a uslyšíte Edenshawa, jak říká slova: O Goul'ai, Hypor, Harnis a Korna.

Seberte si kamennou desku a sošku býka. Jděte dál po cestě až do bažin, kde najdete letadlo. Vlezte do něj a uložte si hru. Seberte modré skličko na baterku společně s kleštěmi na drát a promluvte si s pilotem. Jakmile se letadlo začne potápět, máte 14 vteřin na to, abyste z něj zmizeli. Pilot nejde zachránit!! Nepokoušejte se ho nějak vytáhnout, protože sami byste v letadle zůstali. Utíkejte ven z bažin druhou cestou a u kaple se vydejte po



Oficiální Český
PlayStation
Magazín

ScreenSaver

ALONE IN THE DARK 4

OVLÁDÁNÍ

AKCE/STŘELBA	⊗	BĚH	Ⓢ
INVENTÁŘ	Ⓜ	MAPA	Ⓜ
ROZSVÍCENÍ/ZHASNUTÍ BATERKY	Ⓢ		
OVLÁDÁNÍ BATERKY .. LEVÁ PÁČKA ANALOGU			
REŽIM STŘELBY	Ⓢ		
VOLÁNÍ CARNBYHO/ALINE	Ⓜ		
ZAVOLÁNÍ ALINE/CARNBYHO VYSÍLAČKOU. Ⓜ			
OTOČKA O 180°	RYCHLE STISKNĚTE 2X	⊗	

Můžete i okoprovat, až do oba u CD k pozdějšímu použití



HERNÍ POMOC

Alone In The Dark 4

schodech nahoru. Za chvíli se odehraje sekvence s Aline, která vám dá prsten s monogramem O.M. (jestli někdo nechápe, jak se mohl monogram A.M. přeměnit na O.M., není sám.). Vratte se ke kapli a kleštěmi přestípněte řetěz. Pročtěte si knihu o obětování a po prostudování zaměřte svoji pozornost na panel.

PUZZLE - POSVÁTNÉ SYMBOLY

Na panelu je devět posvátných symbolů, ale správnou kombinaci zatím neznáte. Zkombinujte modré sklo s baterkou a vznikne světlo, ve kterém bude krev světélkovat. Otočte se směrem ven z kaple a první symbol byste měli najít na dveřích. Před kostelem je krvavá pěšina. Jděte nejdříve po schodech nahoru a kousek cesty nad schody je na kameni nakreslený další znak. Vraťte se zpět ke kapli a vydejte se hledat druhý konec krvavé pěšinky. Ta končí až v jeskyni nedaleko kamenného kruhu. Výsledné symboly jsou tedy: pravý horní, pravý dolní a přesně uprostřed.

Sestupte do tajné chodby a na zařízení u otočných dveří použijte prsten Obeda Mortona. Proběhněte



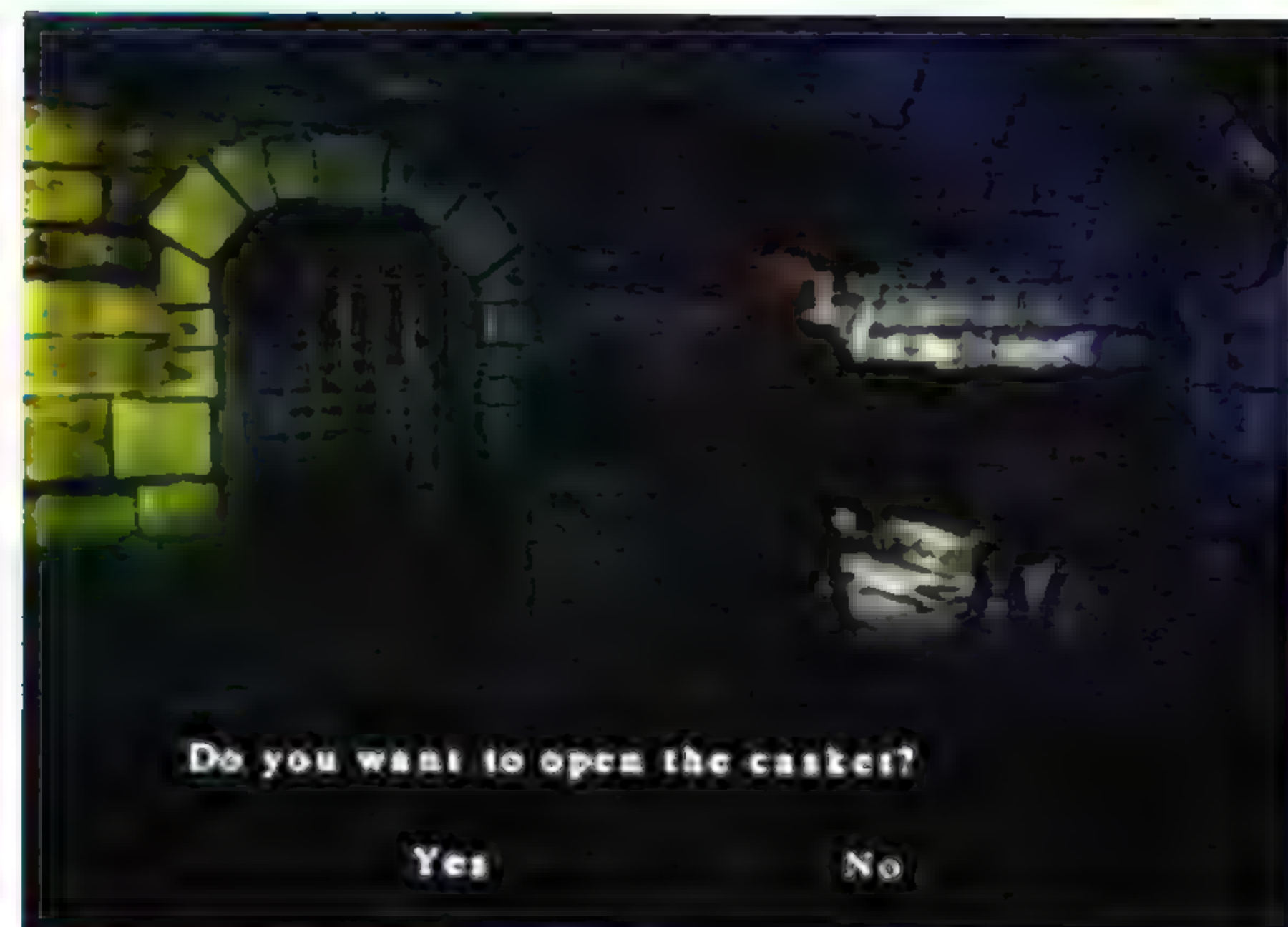
až do laboratoře šíleného maniaka. Najdete ho, jak zrovna kuchá mrtvolu jednoho z monster temnoty. Moc si s ním nepovídáte, protože rychle zmizí za železnými dveřmi, které navíc zajistí třemi tyčemi.

PUZZLE - VYPÍNAČE V LABORATOŘI

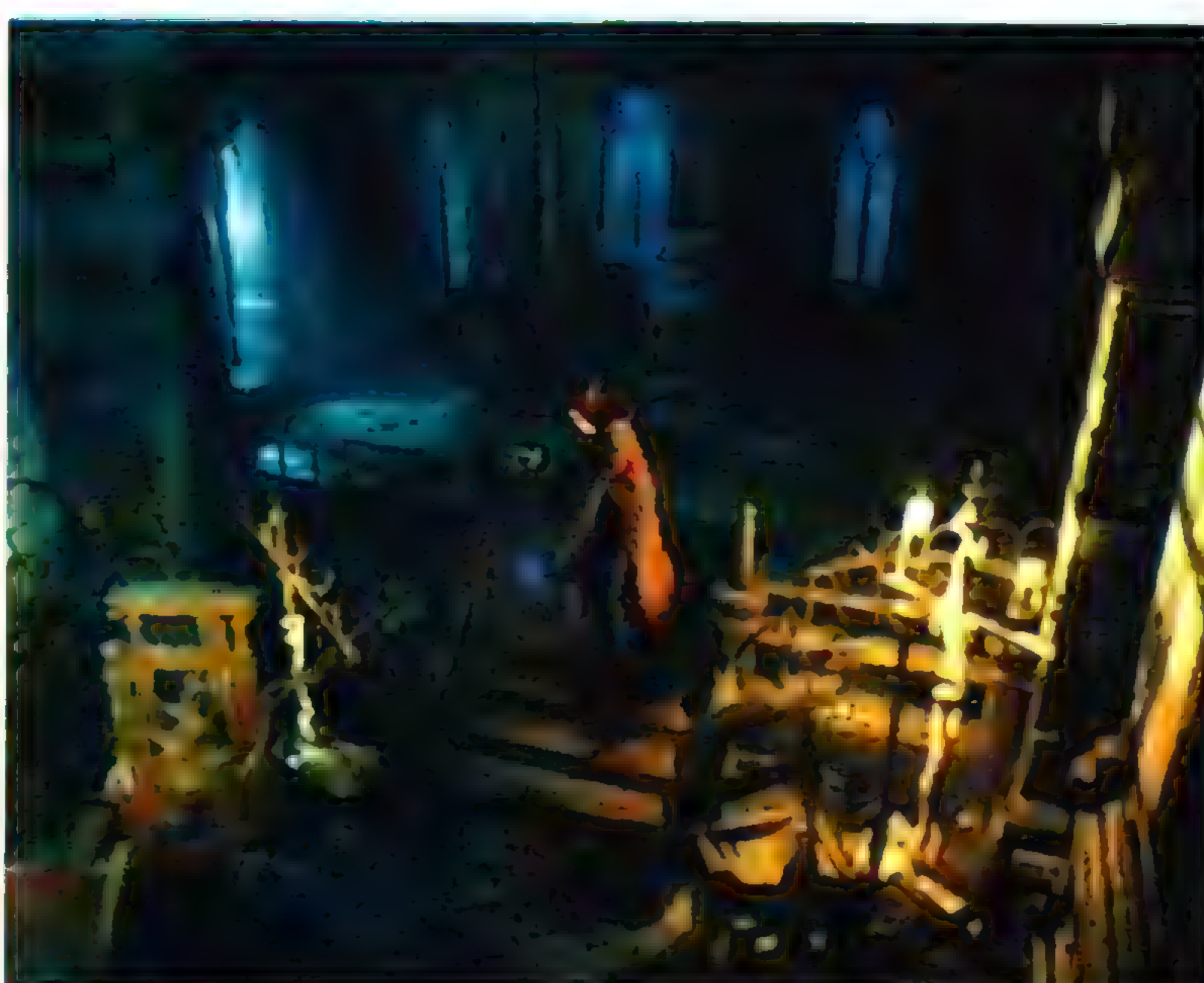
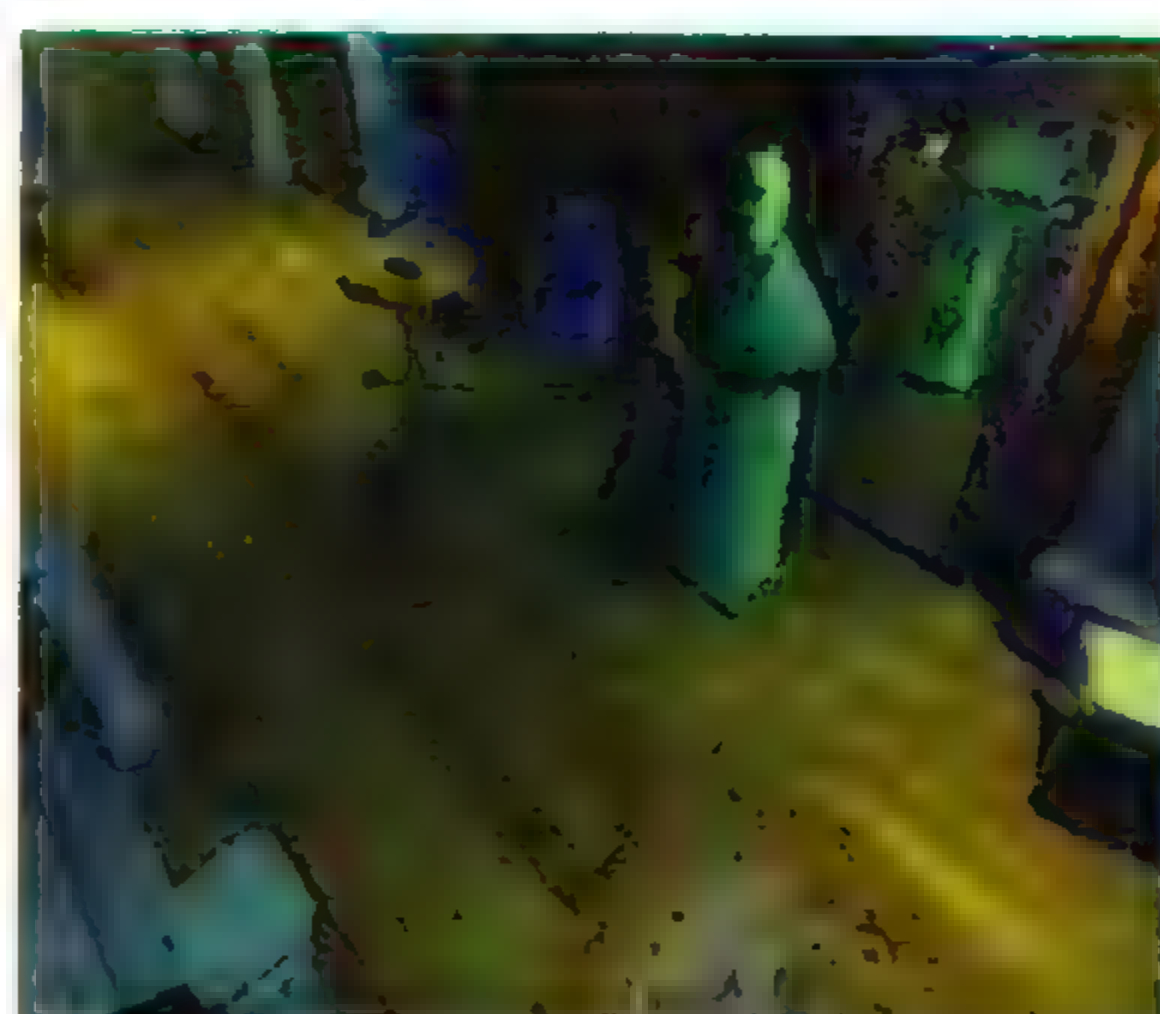
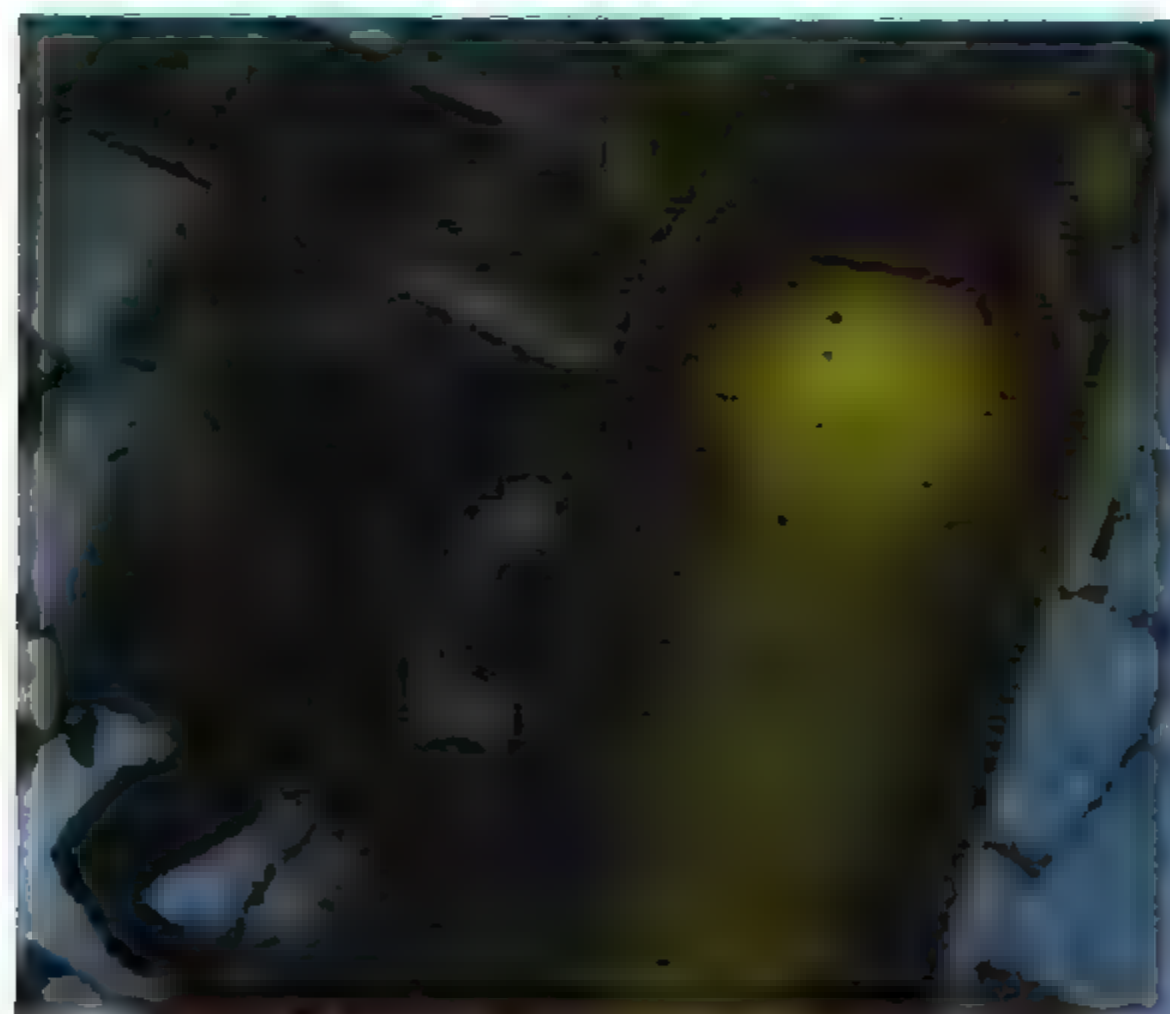
Ocitnete se v naprosté tmě, a proto musíte nejdříve zprovoznit osvětlení. Jděte k rohovému stolu a přehoďte páčku - aktivuje se modrý laser. Druhý prepínač najdete u dveří, kterými jste přišli. Poslední páka je u nádrží,

které jsou nedaleko stolu, na kterém pan doktor předtím operoval. Po jejím sepnutí se otevřou dveře dál.

Utíkejte podzemím až na konec a ve sklepě pod domem potkáte Edenshawa. Po rozhovoru s ním vylezte po žebříku do skleníku a zde po dalším žebříku na horní plošinu. Shodte sochu na zem (trapně okopírované z *Resident Evil*, nemyslíte?) a seberte si prsten A.M. a sošku a upalujte zpět k otočným dveřím, kde jste použili prsten s písmeny O.M.



Otevřete je prstenem s monogramem A.M. a jděte chodbou na shledání s Aline. Spolu utíkejte jeskyněmi až do prosvětlené místnosti za mostem, kde si trochu přilepšete ze zásob uschovaných pod padacími dvířky - mezi nimi je i pistole, která střílí blesky. Pokračujte v cestě dál a po FMV sekvenci se ocitnete ve světě temnoty. Utíkejte po schodech pořád nahoru a vymotejte se ze spleti bludišť. V jeden okamžik vám zlotřilý Morton přeřízne provaz a vy spadnete o kus níže. Ještě než vylezete po provaze zpět, dojděte si do jeskyně pro fotoelektrickou pulsní pušku a pro láhev. Utíkejte po dalším schodišti do jeskyně, kde narazíte na Alana Mortona a Aline. Po skončení FMV sekvence se vydejte chodbou dál, dokud nedorazíte ke spuštěnému lanu. Vylezte po něm a vydejte se do jedné z jeskyní. Kontaktuje vás Johnson a po rozhovoru s ním pokračujte v cestě. Doběhněte na další most, kde si opět promluvíte s Johnsem. Odtud už jen utíkejte do místnosti, kde spadlý kus skály vytvoří most. Přeběhněte na



druhou stranu propasti, uložte si hru a doplňte vodu v láhvi. Jděte do další místnosti a slezte po provaze.

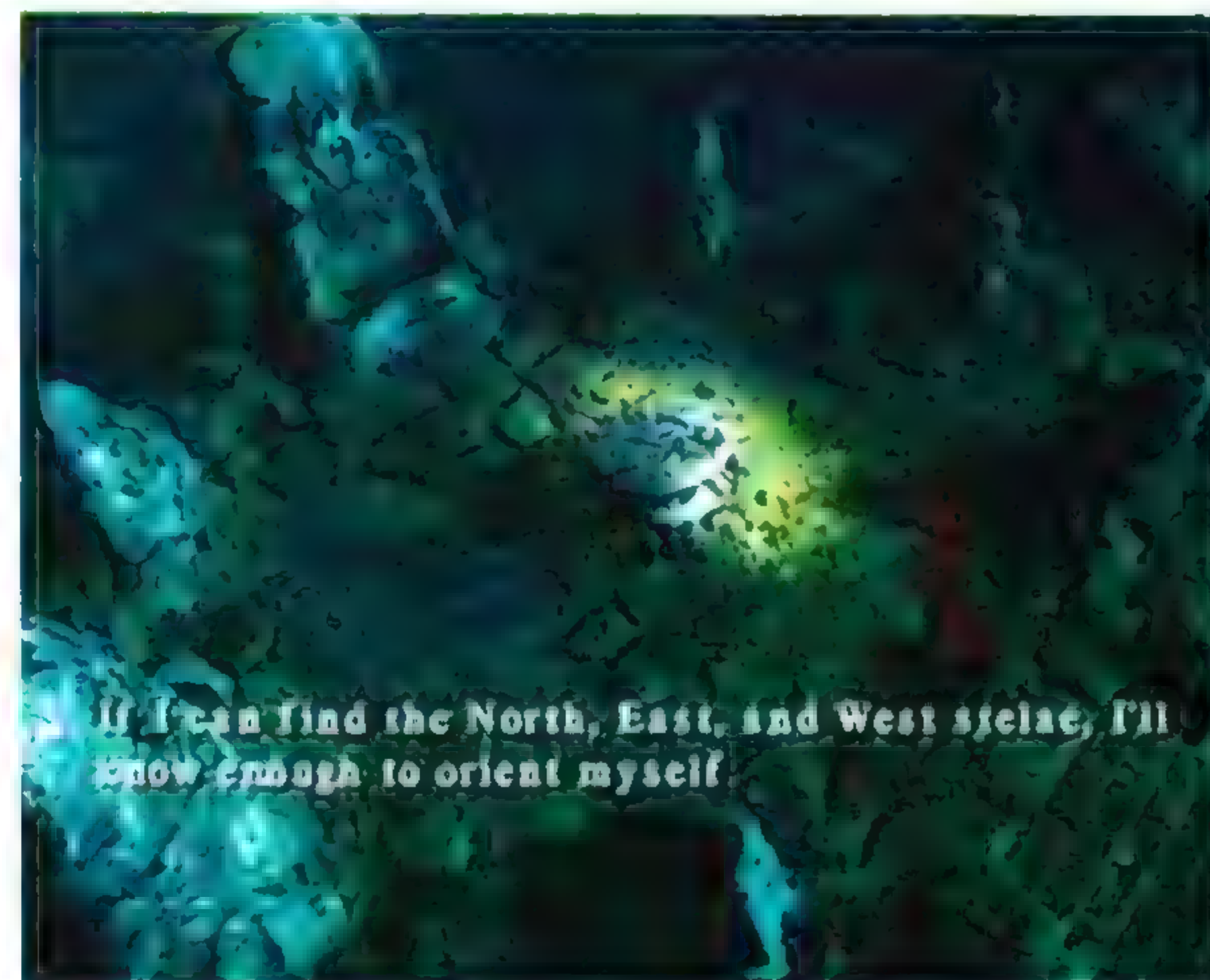
BOSS - ALAN MORTON

Alan je trochu problém. Než začnete střílet, podívejte se na mapu a najděte na ní chodbičku v pravém dolním rohu. Zde je oštěp, který jako jediný může Alana zabít. K němu se můžete dostat, pouze když srazíte Alana na kolena - jinak vás chytne a zahodí.

Z mohyly seberte kamennou hlavu a vylezte po provaze zpět k oltáři. Položte na něj hlavu, a až přijde Aline, urychleně vypalte pryč odsud. Hotovo!

ALINE CEDRAC - 2. CD

Utíkejte po cestě až k tvrzi, do které se dostanete po popínavé rostlině na pravém pilíři. Seběhněte po schodech až dolů k zamčeným dveřím. Vraťte se k poslednímu schodišti a přelezte stěnu. Schodištěm se dostanete až do vnitřku pevnosti. Vyjděte po malém schodišti do zamčené místnosti, kde si seberte železnou destičku. Jděte ven a pod schody vstupte do hladomorny. Najděte stůl a „dělo“. Seberte si část zbraně a nůžky na plech, plán zbraně a vraťte se zpět ke stěně, kterou přelezte, a vydejte se druhou chodbou. Nůžkami na plech přestřiňte řetěz na bedně a vezměte si klíč. Vyběhněte zpět na ochoz a odemkněte dveře vedle schodiště. Ze skříně seberte sklo dalekohledu a ze stolu u podivného stroje další součásti do zbraně. Do stroje vložte formu a poté ingot, získáte tak hlaveň pro zbraň. Vyjděte na nádvoří a do dalekohledu zašroubujte čočku. Zde si prohlédněte pozlacenou destičku,



kteřá vám zatím nic neřekne, ale její obsah potom bude hrát velkou roli. Pokračujte dál v procházce po hradbě. Po propadnutí se do kanalizace co nejrychleji utečte ven z vody a nad schodištěm si z bedny vezměte tři barevné destičky. Jděte zpět k hladomorně, ale pokračujte až ke dveřím na konci chodby.

PUZZLE - DVEŘE OD PLANETÁRIA

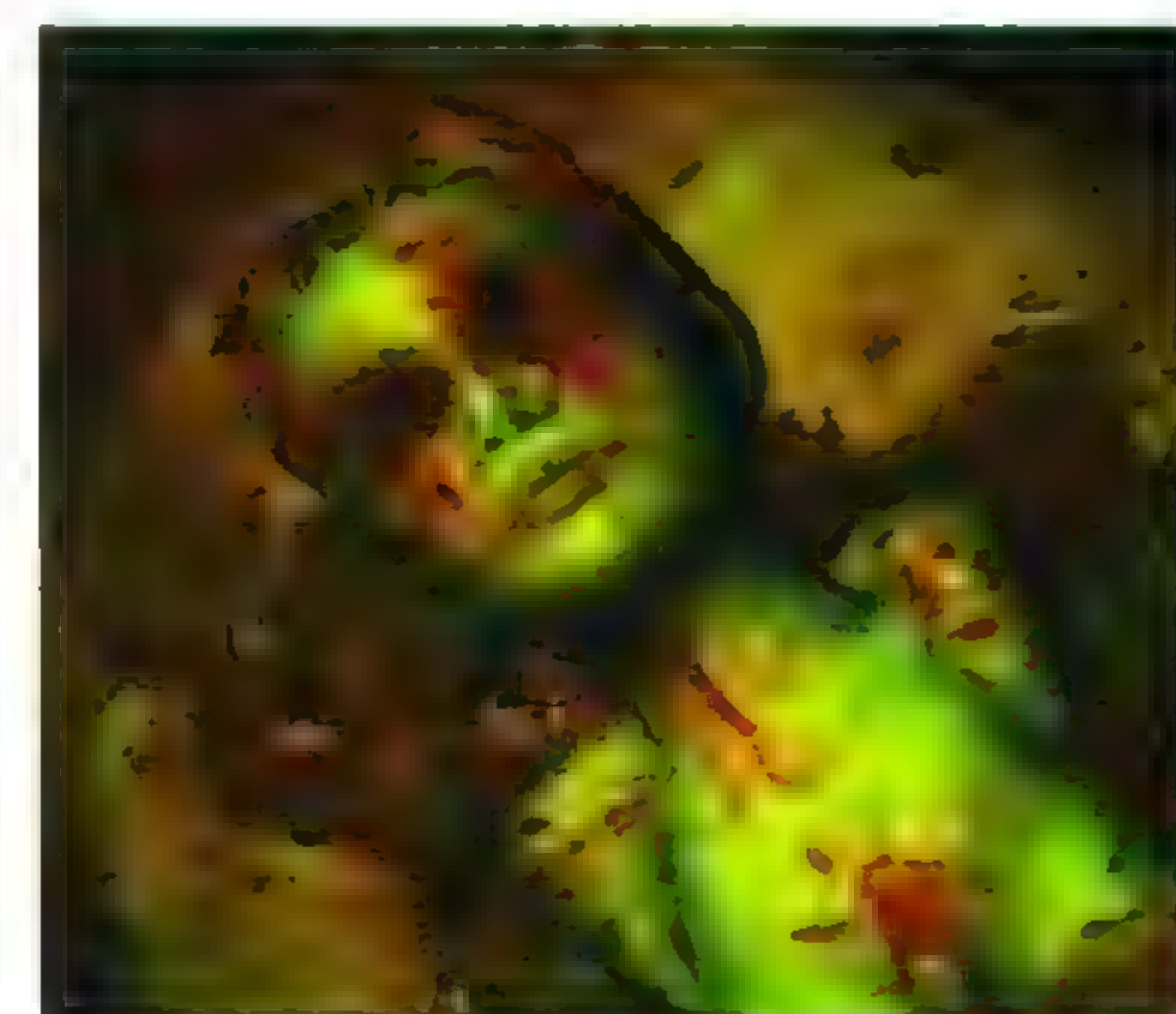
Na nich je další puzzle, které ale máte už předem vyřešené, pokud jste si

v dílně s pecí přečetli dokument ležící na stole. Zastrčte červenou desku jako slunce, stříbrnou jako blesk, žlutou na místo hvězdy a černou měsíce.

Dveře se odemknou a vy vstoupíte do hvězdárny. Z jednoho výklenku u dveří si seberte plazmomet a na bedně opodál půl kroužku (další část zbraně). Vyjděte po schodech nahoru a seznamte se s nejtěžší hádankou u Aline.

PUZZLE - DATUM NA STROJI VE HVĚZDÁRNĚ

Na půl cesty po schodech vás zavolá Carnby a řekne o kamenech v kruhu. Nyní nastane čas pro vzájemnou spolupráci - u Carnbyho je toto rovněž klíčový moment. Dojděte až nahoru a prohlédněte si směrovou růžici. Pak prozkoumejte stroj, který chce nastavit datum a rok. Vysílačkou zavolejte Carnbyho (B2) a on vám nadiktuje čísla 10, 31, 2001. To je náhodička... dnešní datum.





Po zprovoznění stroje seběhněte dolů a ze schránky u dveří seberte dva klíče, sošku hada a prsten s monogramem A.M. Odemkněte osvětlené dveře zlatým klíčem a venku u srázu si prohlédněte totem. Po rozhovoru s Carnbym se vydejte nazpět k místu, kde jste začínali 2CD. Po cestě znovu narazíte na mutanta Howarda, ale zbytečně na něm neplývejte municí, k ničemu to nepovede. Až narazíte na Carnbyho, dá vám kamennou desku výměnou za prsten a s ní se vydejte na cestu zpět. Auto-



matically se ocitnete u totemu, kde kamennou desku vložte do díry. Seberte si energetický kámen a sošku hada. Nyní se vraťte do místnosti s se strojem na zpracování kovů a po žebříčích vylezte až na střechnu. Malým klíčkem odemkněte zámek na poklopu a slezte o jedno patro níže. Pákou otevřete kryt bleskosvodu a sestupte o další patro.

PUZZLE - SLOŽENÍ ZBRANĚ

Rozdělte (SPLIT) součástku Tripod Support a získáte druhou část kroužku - Metallic half-ring. Spojením obou částí získáte kompletní kroužek - Metallic ring - a ten spojte s energetickým kamenem. Zkombinujte akcelérátor s podstavcem, pak dříve rozpojený stojan (Tripod Support) s hlavní. Nyní ke kostře s akcelérátorem připojte další díl, oblouk (Barrel). Pak to spojte s hlavní a nakonec připojte energetický kámen. Konečně máte celou zbraň pohromadě.



Doplňte si pro jistotu energii, protože vás bude čekat poslední střetnutí s Howardem Carnbym. Na ovládacím panelu pouze zaktivujte anténu a připravte se na hru kočky s myší.

BOSS - ZÚČTOVÁNÍ S HOWARDEM MORTONEM

Nesnažte se střílet, tohle je souboj chytrosti. Počkejte, až nebude blesk proudit do svodu uprostřed místnosti, a běžte tak, abyste nebyli ani blízko, ani moc daleko. Pokud se příliš přiblížíte, riskujete zásah a v opačném případě za vámi Howard skočí přes svod uprostřed. Tohoto využijte ve svůj prospěch a načasujte útoky tak, aby blesk zasáhl Howarda ve skoku. Třikrát ho takto zelektrizujte a je konec.

Po souboji zasuňte anténu a opět vysuňte (čas se opět nastaví na 2 minuty). Co nejrychleji utíkejte do hládomorny, přes observatoř, a dokud je bleskosvod stále aktivní, použijte zbraň ve stojanu připomínajícím dělo. Projděte otvorem ve stěně a ze země si seberte fotoelektrickou pulsní zbraň. Přečtěte si cár papíru ze země a pokračujte cestou pořád dál. Po chvíli se opět setkáte s Edwardem Carnbym. S ním pokračujte až do chodby s pochodněmi a prohledejte dvířka po pravé straně. Najdete zde pár lékárníček, ukládacích amuletů a pistolí střílející blesky. Popojděte o kousek dál a po nečekaném zvratu se vydejte zachránit Carnbyho.

Utíkejte pořád hlouběji do světa temnot a utíkejte před dvounohými syčáky s dlouhým jazykem. Pokud je budete střílet, budou se znovu a znovu objevovat. Není kam zabloudit, proto popis cesty přeskočíme až k místu, kde Aline vyleze automaticky po žebříku. Utíkejte dál a po schodech vběhněte do chrámu. Proběhněte kolem oltáře až do místnosti, která se před vámi otevře. Prohlédně-

te si kamennou kulatou desku uprostřed místnosti a prozkoumejte tlačítka na ní. Každé tlačítko otevře ve stěně jinou modlu a z ní vyndejte kulatý kámen se symbolem. Ven se dostanete po stisknutí tlačítka naproti dveřím. Vyjděte z chrámu a pod schody se dejte vpravo. Dojdete k domku do kterého se dostanete po žebříku vedoucím na střechnu.

PUZZLE - OLTÁŘE

Prohlédněte si desky a do první zle-va vložte kámen se symbolem koňské hlavy a do druhé hada. Dále do třetího obelisku vložte kámen s medvědem. Do čtvrtého kámen znázorňující bizoní hlavu. Do páté desky kámen s rybou a do šesté kamenný disk s býčí hlavou. Z podzemí vyjde kámen a po něm přeběhněte k obličejí ve stěně. Vezměte si pyramidku a s ní automaticky i ukládací amulet.

Seberte si láhev a vydejte se zpět do chrámu. U oltáře, kde je uříznutá špička pyramidy, použijte tu, co jste sebrali, a po FMV sekvenci si seberte kamennou hlavu a vraťte se do místa, kde Alina automaticky vylezla po žebříku. Pokračujte v cestě, dokud za lávovou oblastí nepřeběhněte po mostě. V jeskyni si naberte do měchu nazelenalou svítící vodu (obnoví energii a je nevyčerpatelným zdrojem) a pokračujte dál. Dorazíte až k místu, kde uvidíte Mortona, jak slézají po provaze dolů z mostu. Vraťte se a slezte za ním. Po chvíli natrefíte na Carnbyho a oba Mortny. Aline sleze dolů po srázu pro čtvrtou sošku a musí počkat, až jí Carnby hodí provaz. Zatím si jděte prohlédnout přílehlou jeskyni. Slezte dolů a utíkejte cestou necestou až do známých prostor. Jděte cestou zpět, k začátku jeskyně a počkejte si, až spadne kamenný sloup.

BOSS - OBED MORTON

Jděte na most ze spadlého sloupu. Trochu dramaticky se na scéně objeví zmutovaný člen klanu Mortonů a zablokuje vám jedinou cestu na svobodu. Zbraně už potřebovat nebudete, tak si můžete v klidu vystřílet všechny svoje zásoby, a až vás to omrzí, seběhněte z mostu, chvíli počkejte a pak se rychle vraťte a proklouzněte mu pod rukama.

Rychle pokračujte v útěku a u portálu použijte kamennou hlavu. Projděte dveřmi a pouť Aline je skončena.

Lukáš Kolínský





Je tu naše protilátka na vaše odřená kolena a rozbité hlavy.



Vyberte si úroveň

● ZÁKLADY str. 68
● SCREEN SAVER str. 69

● VAŠE KOLO str. 70
● ZÁVADY str. 70
● PŘEHLED TRIKŮ str. 71

● ZVLÁŠTNÍ POHYBY str. 72
● SKRYTÉ VĚCI str. 72

Lehké

Středně těžké

Obtížné

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

K DOSAŽENÍ MISTROVSKÉ TŘÍDY BUDETE POTŘEBOVAT:

KRAČASY RADICAL ☒ STRNIŠTĚ NA BRADĚ ☒ MASTIČKU NA PUCHÝŘE
☒ ALBUM BLINK 182 ☒ VYTAHANÝ SVETR A SANDÁLY ☒



Test cyklistické zdatnosti

Základní předpoklady závratných skóre.



1) **Zaječí skok** je základem všech triků. Postavte se čelem k rampě

a stiskněte ☒, abyste nabrali rychlost, a přikrčte se do skokové pozice. Jak budete po rampě stoupat nahoru, počkejte si, až bude přední kolo ve vzduchu a zadní přesně na okraji. Těsně před dosažením vrcholu ☒ pusťte a vyletíte jako pštros z katapultu.

2) **Triky ve vzduchu** vám vynesou spoustu bodů. Když vyletíte z rampy, podržte směrovou klávesu na D-padu plus ☒. Čím

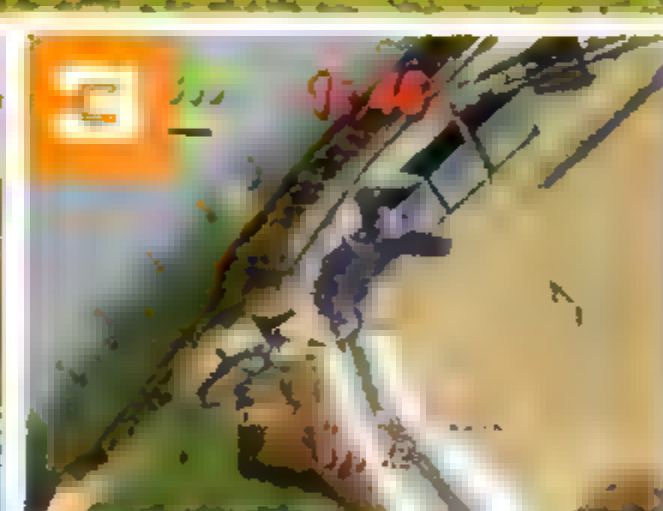
déle tlačítka držíte, tím více bodů získáte, nicméně na druhé straně tím méně času máte na přistání.

Když podržíte ☒ nebo ☒, jezdec se vám ve vzduchu otočí, a tím se zvýší i váš bodový zisk. Dokonalé!

3) **Extravagantní triky** spočívají v rotacích, díky nimž se zvyšuje počet obdržných bodů. Když jste ve vzduchu, stiskněte směrové tlačítko na D-padu plus ☒. Tím dosáhnete kýženého triku a pomocí ramenního tlačítka dosáhnete rotace, jež umožní dosáhnout bodového maxima.

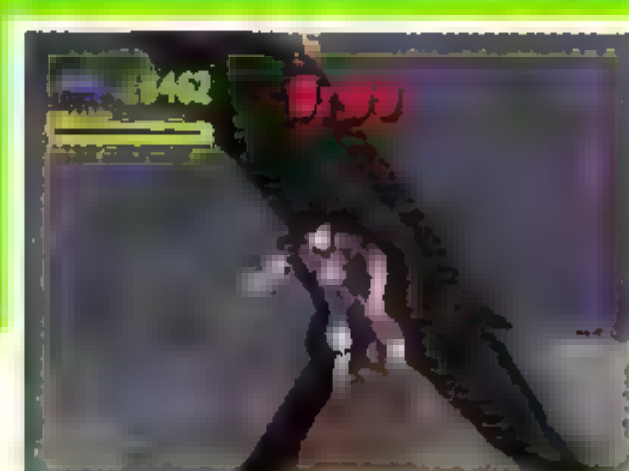
4) **Pokud použijete** pro triky šipky ☒, ☒, ☒ nebo ☒ na D-padu, podaří se vám trik provést včas a dobře přistát, ovšem zase dostanete podstatně méně bodů. Když naopak použijete při trikách šipky ☒, ☒, ☒ nebo ☒, získáte více bodů, ovšem hůře se vám bude přistávat.

5) **Přiskoky k zábradlí** za podržení směrové šipky na D-padu a stisků ☒ budou mít za výsledek grind nebo stall. Rafinované používání ☒ a ☒ vám zajistí delší rovnováhu, a tudíž i více bodů. ●



Kolem směrem dolů

Měkké přistání



PODMÍNKA!

Třeba se vám podaří vylétnout vysoko do vzduchu a provést zde efektní pohyb, ale k čemu to je, když pak spadnete přímo na tlamu a o body přijdete? Rovné přistání je nejjednodušším způsobem, jak ukončit jeden trik a připravit se na následující. Když si dopad špatně načasujete, je to ta nejbezpečnější cesta do špitálu.

PUSŤTE!

Když nasbíráte ve vzduchu dostatečný počet bodů a rozhodnete se trik ukončit, jednoduše pusťte všechny klávesy, které jste dosud drželi. Čím dříve klávesy pustíte, tím více času budete mít na to náležitě si promyslet přistání. Asi nejlepší okamžik pro jejich puštění nastává tak na půli cesty mezi vrcholem skoku a zemí.

VRŤTE SE!

Pomocí šipek ☒ a ☒ na D-padu nastavte svého jezdce tak, aby se díval přímo dolů. Jakmile jej budete mít v této pozici, opět pusťte všechny klávesy. Pokud jste skočili špatně a nejste kolmo k rampě, otočte se tak, aby váš jezdec stál čelem přímo ke směru, jímž padá.

...A ZBYTEK

Jakmile získáte náležitou pozici, nechte zbytek na gravitaci. Měli byste plynule sklouznout po rampě a z ní sjet na pevnou zem. Zkušený matadoři se dokáží do správné pozice dostat i při provádění triku. Načasování ukončení triku se různí, a to podle různých pozic, v nichž se jezdec ocitne. Tento druh umění ovšem vyžaduje spoustu praxe. ●

TIP →

Krátká rada!
Pokud jste v dobré pozici pro přistání a máte ještě čas, zatočte aspoň řídítky (☒ + ☒). Nahrabete tak body.





Top Secret

ČETNÁ POTĚŠENÍ

Extra stylu, a tudíž i bodového nárůstu lze dosáhnout při skluzu po zábradlí. Poklepáním na \otimes nabere nad zábradlím trochu výšky, což vám umožní krátký trik nebo otočku. Pokud patříte mezi skutečné stylové jezdce, pak můžete obojí zvládnout prakticky současně. Trik nebo otočku si schovejte, až budete na samém vrcholu výskoku - zároveň stiskněte \triangle . Tímto způsobem přistanete znovu do grindu a budete pokračovat po zábradlí. Grindy různé obměňujte, abyste získávali úžasná skóre při vyložení co nejmenší námahy.



Manuální práce

Dokonalé zacházení s bicyklem.



1) ZAČÍNÁME

Srovnání s Hawkem je zde nevyhnutelné a i manuální stránka věci funguje stejně. Rychlou kombinací poklepání na \downarrow nebo \uparrow , anebo opačně, se náš BMX šampion postaví na jedno kolo. Tenhle trik je dobré použít k efektivnímu propojení jednotlivých trikových oblastí, když zrovna nemáte k dispozici žádné grindovací zábradlí - tento postup vám umožní sbírat body i při průjezdu prázdnou oblastí a navíc to vypadá velmi efektně.

Jedině vás musíme upozornit na to, abyste se do triků příliš nezakoukali a nenapálili to do rampy. To by pak záhy bylo po kráse i po bodech. Tradiční projetí je mnohem bezpečnější.

2) NYNÍ VE VZDUCHU!

Vystříhnete největší skok, jakého jste schopni, a potom hoďte kombo na zábradlí. Zatímco budete obrušovat nátěr, stříhnete si pár otoček a menších triků, čímž nabere body a přitom jedním okem sledujte rampu, na niž máte namířeno. Když z grindu vyjete, skočte, co nejvíce to půjde a pokuste se postavit čelem k dané rampě. Jakmile sjedete ze zábradlí, stiskněte \uparrow a vzápětí \downarrow , čímž přejdete do stojky na ruku. V této pozici sledujte zábradlí, které se objeví po straně vašeho jezdce, a pomocí \downarrow a \uparrow se jej snažte udržet v co nejcentrálnější pozici, přičemž zároveň směřujte k další rampě.

3) KRÁLOVSKÉ KOMBO

Jakmile dojedete k rampě, můžete se pustit, protože když spadnete teď, nejde s tím stejně už moc dělat. Stisknutím \otimes vystříhnete pořádný skok a pokračujte až k samému vrcholu rampy. Jakmile budete ve vzduchu, pokuste se o ten nejobtížnější trik - dobré jsou i kombinace triků - a snažte se co nejelegantněji přistát. Pokud se vám to podaří, měla by se celá tato věc počítat jako jedna velká kombinace a tomu by měl odpovídat i bodový zisk.

Mějte na paměti, že i rychlý manuál na konci může znamenat vysoký nárůst skóre.

TIP

Když končíte grind, snažte se být natočení dopředu. Když přistanete špatně, kolo rázem ztratí rychlost. Rychlou otočkou o 180° uděláte ze špatné pozice normální přistání.

Naučte se s Barbarem

Jak to nedělat...



VYSTŘIHNĚTE A PŘILEPTE K TELEVIZI!

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

ScreenSaver

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

RYCHLÁ POMOC!

- MALÝ SKOK \otimes
- RYCHLÝ TRIK \square
- TRIK VE VZDUCHU \odot
- GRIND/STALL \triangle

FINESY PROFÍKŮ

- SUPERMAN $\uparrow, \leftarrow + \odot$
- ŠVIH ZADNÍM KOLEM $\downarrow, \rightarrow + \odot$
- DVOJITÉ CHYCENÍ SEDLA $\uparrow, \leftarrow + \square$

Můžete kopírovat a přilepit do obou CD k pozdějšímu použití



Zkroťte bestii

Udělejte z kusu kovu přesný stroj



Vaše cyklistické vybavení vám bude platné jako mrtvému zimník, pokud nebudete mít kolo pořádně sešavené. Různí jezdci mají různé styly a abyste těmto stylům vyhověli, je třeba si pohrát se součástkami kola, dokud nenajdete kombinaci, která vám bude vyhovovat nejlépe.

1) VIDLICE

Pokud víc skáčete než jezdíte, pak sáhněte po vidlici typu A. Díky ní dosáhnete lepšího výkonu při skocích, byť se vám zhorší triky na zemi. Nebo naopak - dáváte přednost rovné zemi před zaoblenými rampami? Pak použijte vidlici C, ta bude mít přesně opačný účinek než A.

2) ŘIDÍTKA

Širší řidítka vám poskytnou větší stabilitu při grindech, ovšem při skocích vám budou překážet. Naopak s užšími řidítky se snáze vznesete z rampy, ovšem při grindech na zábradlí vám zase bude scházet stabilita.

3) TALÍŘ

Pokud máte mezi triky více prostoru, pokud jste tedy grinder, a ne skokan, pak asi uvítáte větší zrychlení. To vám poskytne větší počet zubů na talíři. Menší počet zubů zase zajistí kolu větší rychlost, která se hodí při nájezdu na rampy.

4) VOLNOBĚŽKA

Pokud zvolíte talíř s méně zuby, měli byste sáhnout po typu A, protože ten

se nehodí pro kola s velkým zrychlením. Pro jezdce dávající přednost rovně se víc hodí typ C, a to proto, že nabízí vyšší zrychlení.

5) PNEUMATIKY

Pokud toužíte po úchvatných manuálech, pak k vidlici typu C potřebujete i široké pneumatiky. Ty sice snižují nejvyšší rychlost kola, ovšem zase zvyšují stabilitu. Úzké pneumatiky mají opačný účinek.

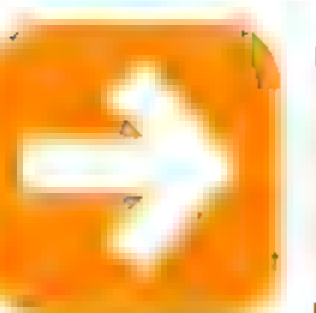
6) ZÁKLADNÍ NASTAVENÍ

Mat Hoffman je dobrý výchozí bod. Zkuste jej použít s vidlicí typu A, úzkými řidítky a pneumatikami, 46zubým kolem a volnoběžkou C. Měli byste tak závod dojet v jeho stylu, to jest hlavně po rampách a s vysokými skoky. ●



Využijte skulinky

Jak využít technických otezení a chybiček hry



OŠALTE HODINY

Když dosáhne ukazatel času nuly, skočte na nejbližší zábradlí nebo hranu a tady proveďte grind nebo stall. Kolo končí teprve v okamžiku, když je trik hotov, takže můžete provádět bezpočet otoček a kolik triků chcete - tedy pokud nespádnete. Když budete na konci svých sil, ze zábradlí seskočíte, přistanete pneumatikami na zemi a po zásluze sesbíráte body.

JAK POMALU LZE JET?

V graficky náročných oblastech dochází k téměř nepostřehnutelnému poklesu rychlosti hry. To ovšem více poškozuje vašeho jezdce než okolní arénu a v postižených místech můžete přijít o 360° stall, přičemž se vám podaří pouze 180stupňový. Doporučujeme vám proto grindovat nebo stallovat v nezajímavých oblastech, které nekladou nároky na výkon procesoru.

ODRÁŽEJTE SE!

No, dobře, možná to tu je schválně, ale i tak to vypadá poněkud divně a rozhodně to je věc, kterou u *Hawka* neuvidíte, takže vás možná překvapí. Ano, jde o odražení od zdi.

Když se rozjedete hlavou proti zdi, tak ji sice neprorazíte, ale odrazíte se zpět do výchozího bodu. Pak hoďte grind a jedete dál! ●





Přehled kouzelných triků

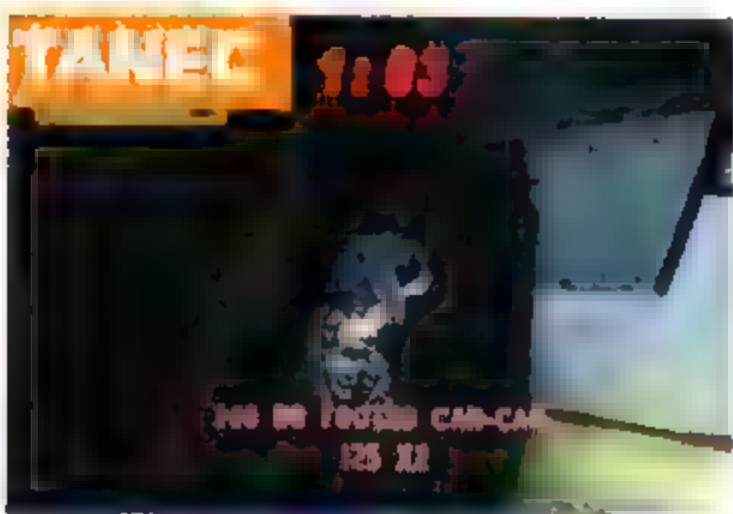
Pokaždé, když něco z tohoto uděláte, vaši kámoši utrousí slzu lítosti.



TWIST
HOTOVO! 100 bodů
Bar spin
 Toto je rychlý trik, který lze provést téměř v každé situaci a představuje snadný způsob, jak začít s hromaděním bodů.



KOUKNI MAMI!
HOTOVO! 200 bodů
A 360 No-footer
 Bacha na zuby



TANEČ
HOTOVO! 200 bodů
No-footed can-can
 Tady musíte hodně vyskočit



PEVNĚ SE DRŽTE
HOTOVO! 500 bodů
360 Double seat grab
 Tenhle trik vyžaduje obrovský výskok, neboť před dopadem se musí jezdec z kola vymotat.



GRIND
HOTOVO! 700 bodů
T'pick grind to icepick grind
 Párátkový grind s přechodem



HOUČKANI
HOTOVO! 700 bodů
720 Pendulum
 Rychlý trik, snadné body



OCAS
HOTOVO! 700 bodů
360 Flair
 Roztočte se na obou osách a nasbírejte body



STALL
HOTOVO! 700 bodů
Toothpick grind to icepick
 Použijte pro zastavení grindu



VELKÝ SKOK
HOTOVO! 1 000 bodů
Hi-low reign terror
 Přeskočte travertu do jezírka v Levelu 2. Proveďte levelový přechod.



OCELOVÝ MUŽ
HOTOVO! 1 200 bodů
540 Superman
 Buďte jako profík



KOUKNI MAMI!
HOTOVO! 1200 bodů
720 Fakie no-hander
 720 fakie bez držení



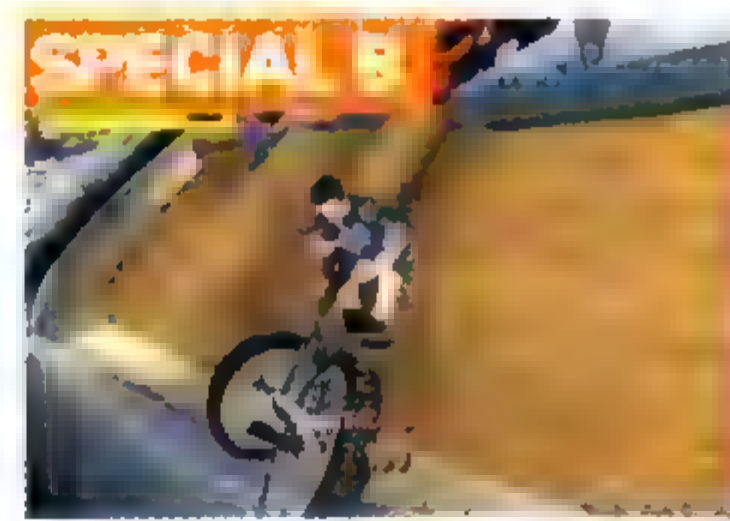
OTOČKA
HOTOVO! 1300 bodů
900 Bunny hop
 Vylepšený skok



KING
HOTOVO! 1 500 bodů
720 Rocket queen
 720 raketová královna



SPECIAL A
HOTOVO! 1700 bodů
720 Triple tailwhip
 Tohle chce velké umění



SPECIAL B
HOTOVO! 2 000 bodů
360 Backflip tailwhip
 Pořádná porce.



NAPLOCHO
HOTOVO! 2 500 bodů
Manual, bar, manual
 Jak to všechno stihnout



VELKÝ PŘECHOD
HOTOVO! 2 500 bodů
Peacock + 'Things you can do'
 Ve skryté oblasti továrny na kola vystříhnete Hoffmanův speciál při přechodu přes dvě rampy. Okamžitě vám všichni budou závidět.



UNICYKL
HOTOVO! 5 000 bodů
Infinite manual
 Jezděte jen po jednom kole



NEVOLNOST
HOTOVO! 5 000 bodů
1260 Toothpick/icepick
 A pak se vám roztočí hlava

Jak jste si vedli

0 – 2.000	Jste strašní (ve špatném slova smyslu)
2.100 – 3.900	Jedíte pořád ještě na tříkolce?
4.000 – 7.400	Nic moc, víc se snažte!
7.500 – 11.000	Něco je celkem dobře, ale chce to zlepšit.
11.100 – 15.000	Docela to umíte! Dobře!
15.100 – 24.500	Strašné (v dobrém slova smyslu)! Ale ani to vám jistě nestačí!
24.600 – 29.200	Neuvěřitelné! Všechny světové hvězdy se před vámi skloní.

Top PSM Skóre

Ukažte nám, jak jste to dokázali (znovu)



Takže vy se pokládáte za experta, jo? A úkoly na tomto disku vám přijdou moc snadné? No, počkejte, už teď vám můžeme slíbit, že příští měsíc vás čekají nehorší, nejdrsnější a nejzakeřnější triky, které na vás dokážeme vymyslet. Dostanete totiž ještě těžší úkoly. A to je dobrá zpráva.



Bust-a-move

Speciální triky, při nichž vám polezou oči z dílků a po tváři potečou slzy.



Jelikož jsou ve hře různí jezdci, výrazně se liší i styly. Zde vám nabízíme našeho průvodce těmi nejzvláštnějšími pohyby a triky...

MAT HOFFMAN

Superman One-hander
Bar Hop
Peacock
Triple Tailwhip
Backflip Tailwhip

↓, ↓, ◎
→, →, ◎
←, →, ◎
↓, →, ◎
↑, ↓, ◎

CORY NAZTAZIO

Superman Seat Grab
Double Tailwhip
Backflip Tabletop
Frontflip

↓, ↓, ◎
↓, →, ◎
↑, ↓, ◎
↓, ↑, ◎

DENNIS MCCOY

Superman Tailwhip
Double Tailwhip

↓, ↓, ◎
↓, →, ◎

Backflip One-footer
Decade Air

↑, ↓, ◎
←, →, ◎

JOE KILOWALSKI

Superman Backpeg Barspin
No-footed Candy Bar One-hander
Half Barspin Tailwhip
Backflip Tabletop

↓, ↓, ◎
↑, ↑, ◎
↓, →, ◎
↑, ↓, ◎

KEVIN ROBINSON

Superman Tube Grab
One-Handed Swing Grab
Bar Hop
No-handed Backflip

↓, ↓, ◎
→, ↓, ◎
→, →, ◎
↑, ↓, ◎

MIKE ESCAMILLA

Superman Seatgrab Bar Spin
Backflip One-footer
Body Varial
Frontflip

↓, ↓, ◎
↑, ↓, ◎
←, →, ◎
↓, ↑, ◎

RICK THORNE

Double Seat Grab Superman
Decade Air
Backflip No-footer
Front Body Flip

↓, ↓, ◎
←, →, ◎
↑, ↓, ◎
↓, →, ◎

SIMON TABRON

Double Seat Grab Superman
Superman Seat Grab
No-footed Candy Bar One-hander
Backflip One Footer

↓, ↓, ◎
↑, ↑, ◎
←, →, ◎
↑, ↓, ◎

TONY HAWK

Superman Tailwhip
Decade Air
Body Varial

↓, ↓, ◎
←, →, ◎
←, →, ◎

GRANNY

Superman Seatgrab
Gum Grab
Front Body Flip

↑, ↑, ◎
↑, ↑, ◎
↓, ↑, ◎

TIP

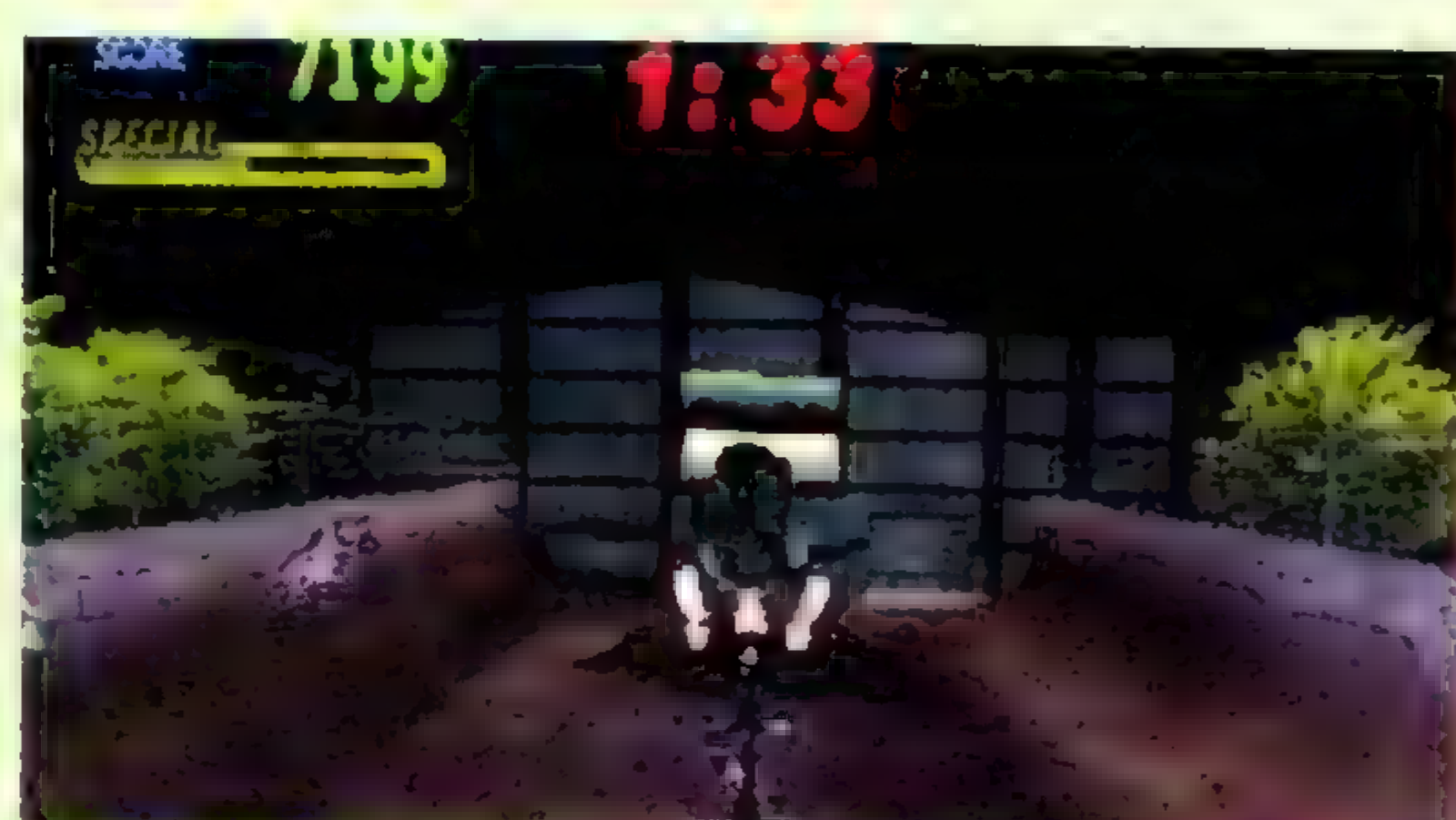
Skóre x 10 = Pauzněte hru, podržte **□** a stiskněte **△, ◎, ↑, ↓, ↓**



Cory Naztazio provádí nepochopitelný trik jako by nic.



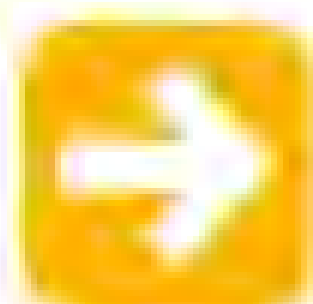
Mike Escamilla tenhle raketový let vzduchem je teprve počátkem úžasného triku. Fakt radikální!



Rick Thorne Toto je ten nejšílenější trik v celé hře - mrsknutí předkem. Taky vám z toho běhá mráz po zádech?

Najděte si další

obyčejní jezdci vám nestačí?



HRAJTE V ROLI TONYHO HAWKA

Pokud máte chuť zahrát si v roli hrdiny původního thráku od Activision, pak máte šanci. Stačí nasbírat 30 obálek a přinejmenším dvě zlaté medaile v kariérním režimu. Odměnou vám bude možnost hrát v roli samotného Hawkstera, a to jistě stojí za to.

SKRYTÉ LEVELY

Když za svou tvrdou práci dostanete Tonyho Hawka, rovněž se vám naskytne možnost vyzkoušet si úroveň Burnside z *Tony Hawk's Pro Skater*. Abyste se dostali i ke skladištní úrovni z téže hry, musíte na jediné kombo získat více než dvě stě tisíc bodů...

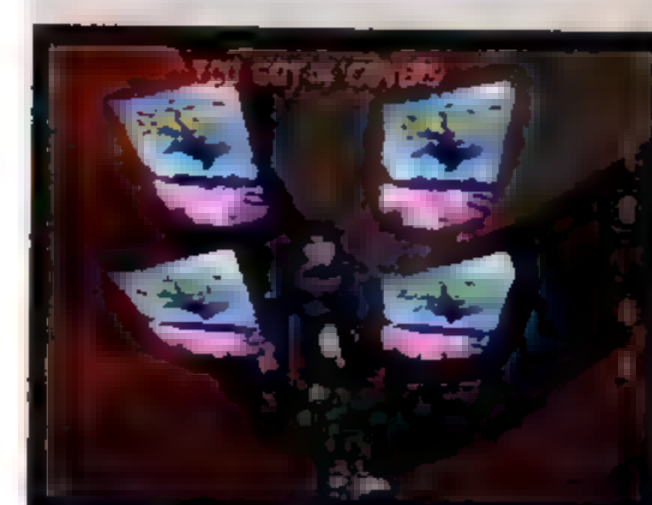
HRAJTE JAKO BABKA

Tony Hawk není nic pro vás? Nevadí, začněte nějaký level v kariérním režimu a hned vzápětí si to desetkrát opakujte, na což se vám dostane komplimentu „Jezdiš na tom jak stará babka.“ a rázem získáte i novou postavu, totiž starou dámu na kole. Ale pozor: z téhle postavy se lze těšit pouze po dobu jedné úrovně. ●



Nezapomeňte

JAK JE TO S OBÁLKAMI
Nepotřebujete všech pět obálek, abyste postoupili do dalšího levelu. Pokud dokončíte několik dalších levelů, zvýší se vám statistika, a když se potom na totéž místo vrátíte, bude mnohem snadnější získat obálky, na které jste předtím neměli. Navíc budete sedět na lepším kole a mít za sebou nedocenitelné zkušenosti.



Pekelný disk

Ⓜ HRATELNÁ DEMO Ⓜ VIDEOA ⓧ SOUTĚŽE Ⓜ SLÁVA

Vstupte!

41



PAL

disc

Vol. 2

Official UK
PlayStation
MagazineCD



Když přijde na skvělý realistický fotbal, pak může člověka napadnout jen jedno jméno: ISS. A proto se naplno vrhněte do našeho demo *Pro Evolution 2* a začněte sázet jeden gól za druhým. No a až budete mít zeleného pažitů plné zuby, můžete zkusit třeba BMX park a trochu extrémní akce v hitovce *Mat Hoffman's Pro BMX*. Jinak vás na disku čekají kvanta dalších hratelných dem i videoukázek, takže fakt není na co čekat. Vraťte disk do své PlayStation a račte se královsky bavit. To je rozkaz, konzolový vojáku!

POUŽITÍ DISKU 41

Nechte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⓧ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzoli.

CD vám nefunguje?

Vložte své CD do obálky a pošlete nám jej zpět na adresu: Oficiální Český PlayStation Magazín, P.O.Box 182, Praha 7, 170 04 s vysvětlujícím dopisem. My jej otestujeme, a pokud bude opravdu vadné, pošleme vám náhradní.



ISS Pro Evolution 2

HRAJTE! Vyberte si svůj tým a okuste rozkoše nejlepšího fotbalového simulátoru na světě. Na další stránce podrobnosti

Liga mistrů PSM

SOUTĚŽTE!

Hrajte demo, splňte naše ošidné úkoly a nechte se zvěčnit v PSM. Dokážete, že jste nejlepší? Do toho! **Nalistujte si stranu 81.**

Sláva, štěstěny a ceny mohou být vaše

VYHRAJTE!

Jste playstationovým kingem? Chcete-li účtu ostatních a hodnotné ceny, začněte na straně 74.



OTOČTE LIST PRO FAKT ZBĚSILOU AKCI!

ISS Pro 2 • Mat Hoffman's Pro BMX • Toy Story Race • Speed Freaks • World Champ Soccer • Lego Island 2 • F1 99 • A zkuste nás v Lize mistrů PSM porazit na našem vlastním hřišti!





PEKELNÝ DISK ISS Pro Evolution 2

JAKO PILA!



Chcete-li si uhájit čistý štít, musíte v obraně jezdit jak řepka.

ÚTOK!



Postupujte s míčem vpřed a čekejte na dobrý okamžik k přihrávce. Pak neváhejte a předložte míč útočníkům.

STŘELA!



Palte, jak to jen jde. A ať vám to tam padá!

HRAJTE Úchvatný a monumentální festival mezinárodního fotbalu.

Oficiální
TOP Demo!

ISS Pro Evolution 2

FAKTA ŽÁNŘ FOTBALOVÝ SIMULÁTOR • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI • VYDAVATEL KONAMI • PSM SKÓRE 10/10, PSM36 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE NIČÍM NEOMEZENÝ FOTBALOVÝ ZÁŽITEK

Vstupte

NÁDHERNÁ HRA



Láska našeho časopisu k ISS Pro Evolution 2 je silnější než projektil z kopačky Pavla Nedvěda.

A to proto, že tato hra je nejkomplexnější, nejrealističtější a nejlepší fotbalový simulátor, který lze za peníze koupit. Pokud jste čisté a skvostné rozkoše tohoto hitu dosud neokusili, pak vám demo doporučujeme o to víc - alespoň uvidíte, o co vše jste přicházeli. V této verzi dostanete na výběr z šesti týmů z celého světa, v jejichž dresu můžete odehrát jeden 45minutový zápas. Je zde i režim pro více hráčů, takže se na této zábavě mohou podílet až čtyři lidé - a jsme si naprosto jisti, že stejně jako my, i vy si tuto hru okamžitě zamilujete. ●



Zpomalený záznam
Když se vám podaří skórovat, můžete si celou nádhru vychutnat znovu a zpomaleně. Pomocí tlačítek **□** a **□** můžete nastavovat úhel kamery.



OVLÁDÁNÍ

OVLÁDÁNÍ ÚTOKU:

- Střela
- ⊗ Krátká přihrávka
- ⊕ Přihrávka lobem
- △ Kolmá přihrávka
- (držet) Sprint
- Změna hráče
- +⊗ Narážeka
- +⊗ Klíčkování
- +△ Nastřelená nahrávka
- +○ Nastřelená střela

OVLÁDÁNÍ OBRANY: stejné jako výše, vyjma

- ⊗ Obranný zákrok
- Skluz
- △ Vyběhnutí gólmana



Na terč: Pokud se před vámi náhodou poblíž šestnáctky otevře prostor, jděte s míčem okamžitě na bránu a pomocí D-padu vystříhněte pumelici.

ZONA PROZRAZENÍ

STÁLE PRO-
HRÁVÁTE?
DEJTE SE VĚST
NAŠÍM PRŮ-
VODCEM,
OVŠEM JEN
POKUD SI
SKUTEČNĚ
NEVÍTE RADY.

KOMPLETNÍ NÁVOD

Spoustu tipů a skvělé rady, jak střílet v ISS Pro Evolution 2, najdete v minulém čísle. Stačí na ně mrknout a rázem z vás bude ostrostřelec.

ANGLICKÉ HOVĚZÍ

Na anglické střídačce sedí Martin Keown a to je pořádně tvrdý chlapík. Pošlete jej na hřiště místo jednoho z Nevillů nebo Tonyho Adamse - ale robustního Sola proboha nestřídejte.

SUPER ŠVÉD

Proč je Larsson na lavičce? Pošlete maestra do středu zálohy místo Mjallbyho a okamžitě se hra ožíví.

ITALSKÉ ŠPAGETY

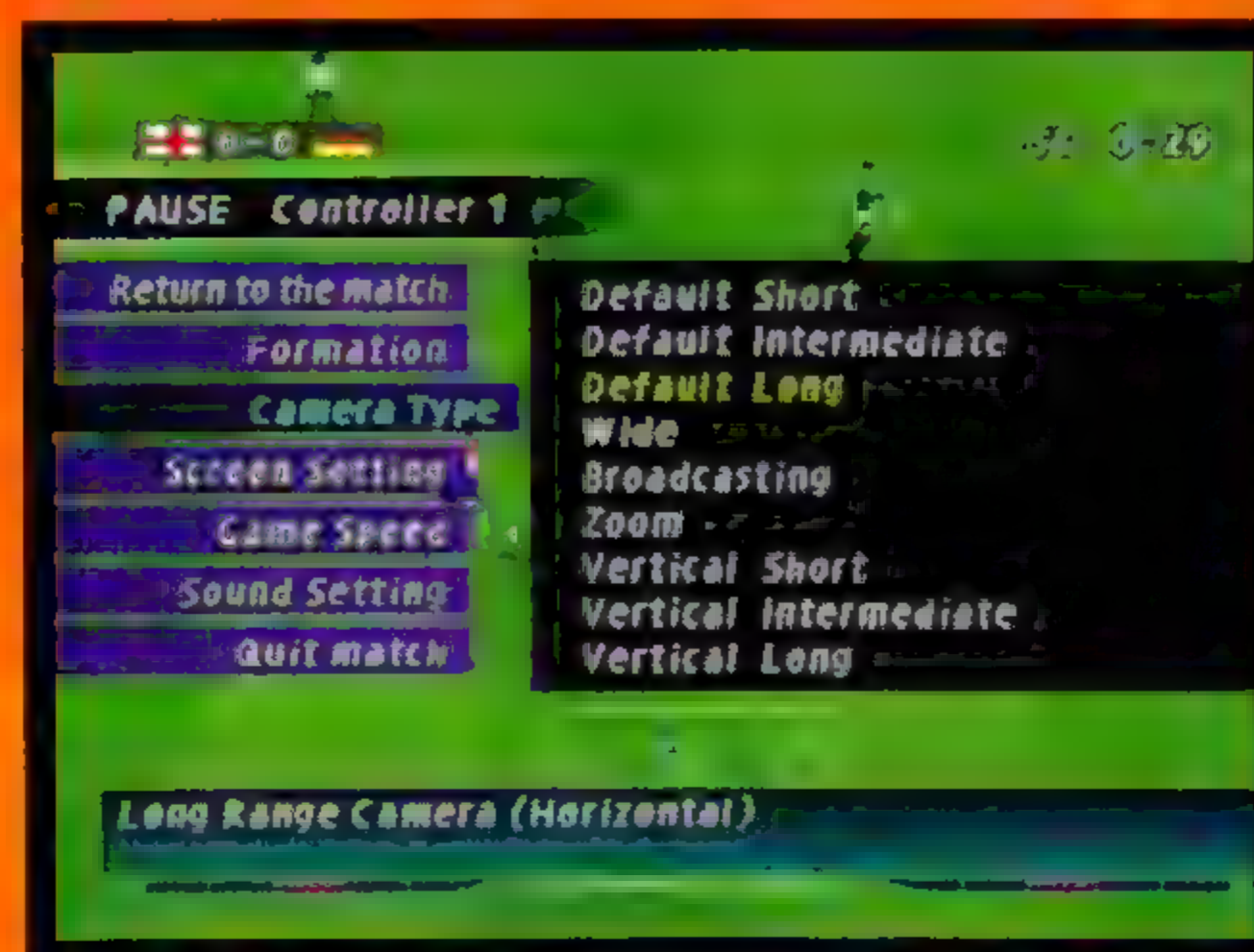
Ačkoli je Del Piero - poznáte jej podle bílých kopaček - záložník, v případě potřeby dokáže více než dobře nahradit unaveného Tottiho. Během hry hráče prohodíte stisknutím tlačítka **START**.

FANTASTICKÝ FRANCOUZ

Francouzi hrají pouze na jeden vysunutý hrot, ovšem pokud chcete posílit útok, můžete před Anelku vysunout ještě Trezegueta.

ŠIKOVNÉ TIPY...

Jak dostat míč do hry



Ve hře je nejlepší pohled zdálky a větší rychlost. Pokud během hry stisknete **START**, dostanete se do menu a můžete si upravit základní nastavení.



Než začne zápas, jděte do voleb Formation. Stiskněte Member Change a poté stiskněte **OK**, abyste se přesvědčili, zda na to hráči skutečně mají.



Jakmile se dostanete do sekce Management, jděte do Formation, kde si můžete upravit formaci svého mužstva a pozice hráčů.



Tím nejlepším a nejdůležitějším jsou pochopitelně góly. Ty střílíte stisknutím **OK**.

TOP TIP

VYBĚHNUTÍ: Pokud vás soupeř překvapí a vy nemáte dostatek hráčů v obraně, stiskněte **OK**. Brankář vyběhne a užijí útočníkovi střelecký úhel.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem. No tak, je to snadné.



ÚKOL

Myslíte, že byste dokázali Oliveru Kahnovi nasázet sedm banánů? Anebo osm Barthezovi? Vyberte si libovolný tým a pokuste se své soupeře totálně deklasovat, přičemž se snažte nastřílet co nejvíce branek a ani jednu neinkasovat. No tak, do toho!

DŮKAZ

Budete nám muset poslat fotografii poločasového výsledku, kde bude vidět, kolik gólů jste vstřelili a dostali. Pravidla najdete na straně 82.

CENA

Obdržíte certifikát vaší fotbalové zdatnosti a kompletní verzi tohoto úžasného simulátoru. Ten se jmenuje ISS Pro 2 - to ale jen tak mimochodem. A co víc, Tři nejlepší fotbalisté obdrží navíc i fotbalový míč PlayStation!





PEKELNÝDISK

Mat Hoffman's Pro BMX

VE VZDUCHU!



Ptačí člověk: Když létáte na rampě, stiskněte **Ⓢ** a pomocí D-padu provádějte všelijaké děsivé i exotické triky.

SPINY!



Šílené výsky: Vyskočte z rampy nebo krabice stisknutím **Ⓢ** a pak **Ⓢ**. Na výběr budete mít z několika špičkových pohybů.

GRINDY!



Carving na kole: díky stupačkám na předním i zadním kole můžete fakt hustě grindovat (D-pad + **Ⓢ**) a hromadit tak body...

HRAJTE „Hostina plná extrémních dvoukolových triků a úchvatných kousků.“

Mat Hoffman's Pro BMX

Oficiální
Klasika

FAKTA ŽÁNŘ **EXTRÉMNÍ SPORTY** DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** VYDAVATEL **ACTIVISION** PSM SKÓRE **7/10, PSM40** KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **75.000 GRINDŮ, REŽIM GRAFFITI, EDITOR PARKŮ**

Vstupte

JÍZDA VAŠEHO ŽIVOTA

→ Toto klasické demo *Mat Hoffman's* je jedním z nejlepších, které se nám kdy podařilo uvést, a s dodatkem v podobě naší soutěže máme za to, že si jej naplno vychutnáte ještě jednou. Cíl dema je celkem přímočarý - jezdit po aréně a předvádět doslova nemožné kousky. Nicméně hlídejte si ukazatel v levém horním rohu obrazovky: jak provádíte různé triky, postupně nabývá a umožňuje snadnější a rychlejší průběh dalších, mnohem komplikovanějších triků - v podstatě slouží jako odraz vaší sebedůvěry. Ještě ale jednu věc je třeba připomenout - demo neukazuje hru celou: v té je triků mnohem víc a taky je vyladěnější. **●**



Rampa: Demo level je přesnou rekonstrukcí Hoffmanova centra v Oklahoma City.



Mat útočí: Král rampy Hoffman je jen jedním z mnoha jezdců, které máte v kompletní verzi hry k dispozici.

OVLÁDÁNÍ

↓←→↑	směr jízdy	→+Ⓢ	nic
Ⓢ	skok	Ⓢ+↘	raketová královna
Ⓢ	grind	↓+Ⓢ	mrsknutí zadním kolem
Ⓢ	otočka	↘,Ⓢ	raketa ve vzduchu
Ⓢ	vzduch	←+Ⓢ	řídítková otočka
START	pauza	↘,Ⓢ	chytnutí před. stupaček

Ⓢ, Ⓢ
drž **Ⓢ**
zrychlení
(uvolnit pro skok)
Ⓢ+↑
skok vpřed - k výjezdu z rampy nebo mísy

TRIKY

Rotace
↑+Ⓢ bez držení
↘,Ⓢ bez šlapek

VZDUCH	
↑+Ⓢ	kyvadlo
↘,Ⓢ	indián ve vzduchu
→+Ⓢ	kankán
↘,Ⓢ	dvojitě švihnutí zadkem
↓+Ⓢ	kankán bez šlapek
↘,Ⓢ	švihnutí zadkem
←+Ⓢ	X 8
↘,Ⓢ	superman

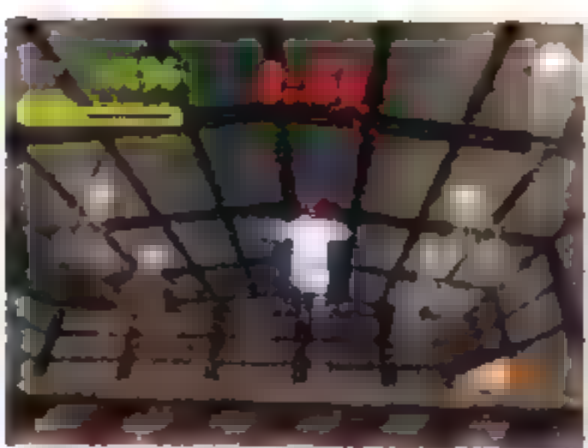
ZONA PROZRAZENÍ

POKUD SE V TŘICÍCH ZASEKNETE, ZKUSTE TYTO TIPY - ALE DOOPRAVDY AŽ POTÉ, CO VYZKOUŠÍTE VŠECHNO OSTATNÍ!



HIP HOP

Když zhruba v polovině levelu přeskóčíte krabici, získáte bonus 500 bodů.



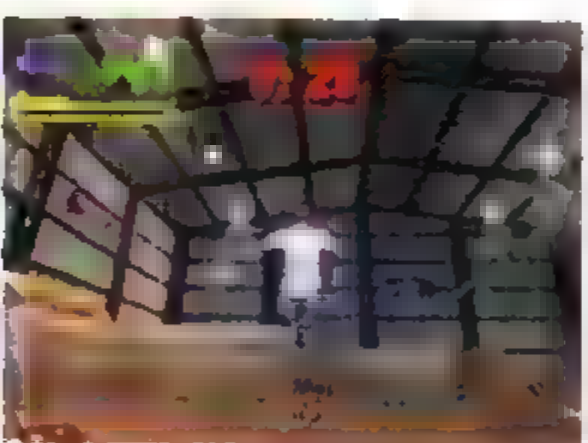
PŘESKAKOVÁNÍ

Když z U-rampy přeskóčíte do bazénku - anebo z bazénku do U-rampy - připsíte si bonus 750 bodů.



PŘES VRCHOLKY HOR

Od pravé k levé zdi vede trubka. Když se vám ji podaří přeskóčit, získáte úžasný bonus 1.500 bodů.



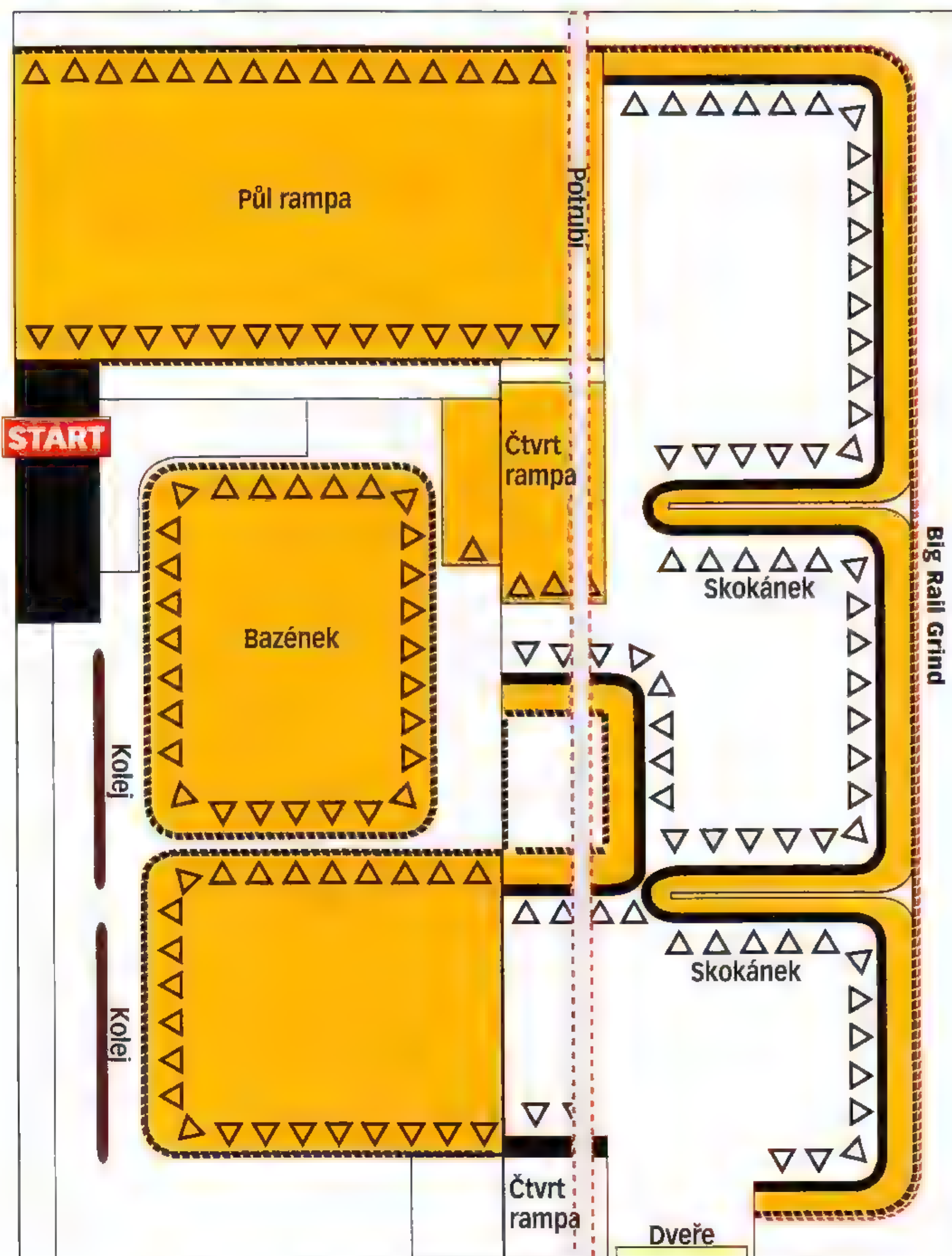
JUPÍÍÍÍ!

Když přeskóčíte celý bazén, získáte neuvěřitelných 2.000 bodů, jenže když se vám to nepodaří, pěkně si rozbijete hubu.



HUP PŘES DÍRU

Až se dostanete do skryté venkovní arény (viz Top Tip), můžete získat bonus 2.000 bodů, a to skokem přes velkou díru mezi dvěma středními hrby.



TOP TIP

Když se vám podaří přeskóčit trubku, která vede přes celou šířku místnosti, na krátký okamžik se otevřou dveře po pravé straně. Rychle tam zamířte a vjedte do nich - dostanete se do skryté venkovní arény.



VELKÝ ZÁBRADLOVÝ GRIND

Grindujte po celé délce zábradlí, které vede kolem horní zdi, a připsíte si šilný bonus 6.000 bodů. To si dáme líbit.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem. To přece chcete, ne?



ÚKOL

Úplně jednoduchý: na konci dvouminutového demo se na obrazovce objeví, jakého nejlepšího komba jste dosáhli. Musíte se proto pekelně snažit, protože v naší hře zvítězí ten, kdo nám pošle nejlepší skóre.

DŮKAZ

Fotka, podobná, jakou vidíte na levé straně, kde je vidět konec demo obrazovky a zobrazeno vaše nejlepší komba. Ale fotka musí být čitelná - to je ztracené důležité. Detaily o pevných a zásadních pravidlech naší soutěže najdete na straně 82.

CENA

Zarámovaný certifikát o vašich nezpochybnitelných schopnostech za řidítka a navrch plná verze Tony Hawk's 2. Vyhrávají i hráči na druhém a třetím místě a sice tričko a klíčenku s motivem hry Gran Turismo 3.





PEKELNÝ DISK Toy Story Racer

HRAJTE „Šílené komiksové motokáry s Woody, Buzzem a jejich kámoši.“

Toy Story Racer

**PSM
EXKLUZIVNĚ!**

FAKTA ŽÁNŘ **MOTOKÁRY** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **ACTIVISION** • PSM SKÓRE **8/10, PSM37** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **10 ZÁVODNÍKŮ, 150 ÚKOLŮ A 20 OKRUHŮ**

Vstupte

MOTOKÁROVÉ ŠÍLENSTVÍ



Toy Story Racer je jednou z nejlepších motokárových závodních her, má úžasnou grafiku a neuvěřitelně návykovou hratelnost.

Naše masivní demo vás (anebo vás a vašeho soupeře) usadí za volant jedné z motokár a postaví před vás jeden z četných úkolů. Každá postavička, se kterou hru začnete, má před sebou jeden úkol. S Woodym je tu závod kolem baráku, RC musí přežít na parkovišti, Bo Peep se vyrovnat s potížemi v domě a Buzz má v arkádě v popisu práce rozbít co nejvíc svých rivalů. ●

OVLÁDÁNÍ

- ⊗ Plyn
- Ⓢ Brzda
- Ⓛ / Ⓜ Palba zbraní



Sladká pastýřka musí ve svém závodě zvítězit a vyhnout se útokům ostatních závodníků - jen tak splní svůj úkol.



Rychle pryč. Musíte mít oko jako ještěř a lehký prst na spoušti (Ⓛ nebo Ⓜ), jinak ostatní závodníky nesejmete.

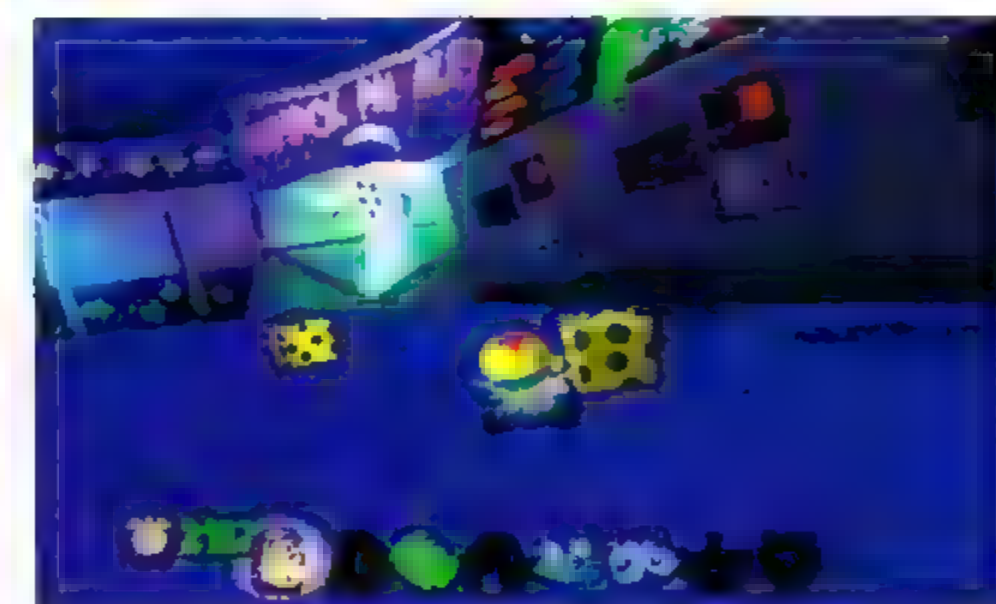
ZONA PROZRAZENÍ

POUŽÍT JEN TEHDY, POKUD SE NEMŮŽETE ROZJET.



SPEED FREAKS

Po trati jsou rozseté turbo fleky, které vás na chvíli úžasně zrychlí.



PUMOVÝ ÚTOK

Sbírejte zbraně v barevných tubách a likvidujte jimi konkurenci.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem.



Motokáry: Dokážete předjet všechny soupeře?

ÚKOL

Hezký a jednoduchý. Stačí vyhrát Woodyho závod po domě. Ale počkat! Není to tak snadné, jak byste si mohli myslet. Je zde několik závodníků, kteří vám budou chtít plány překazit.

DŮKAZ

Pošlete nám fotku vítězného Woody létajícího po baráku a všude kolem něj hvězdičky.

CENA

Zarámovaný certifikát na důkaz, že jste nejlepším motokárovým jezdcem na světě, plus zbrusu nová hra *Time Crisis: Project Titan*. Vyhrává i druhé místo a sice speciální ovladač NeoCon vhodný pro závodní hry.



HRAJTE! „Závody plné úžasných karambolů, komiksové grafiky a vysokooktanové akce...”

Speed Freaks

FAKTA ŽÁNŘ ZÁVODY MOTOKÁR • VYDAVATEL SONY
DATUM VYDÁNÍ ZÁŘÍ 1999 • PSM SKÓRE 9/10, PSM18

INTENZIVNÍ MOTOKÁROVÝ NÁŘEZ

→ Den jako stvořený pro závody motokár a vy máte na nádherné přímořské trati v Shipwreck House pouhých čtyři kola na to, abyste dokázali své schopnosti za volantem.

Můžete vybírat ze dvou závodníků, Tabathy a Tempesta, a pak na to s rozsvícením zeleného světa pořádně dupnout. Okruh - jeden z 24, které ve hře najdete - je úzký a plný zatáček, takže je třeba uvážlivě používat smyků. V zatáčce stačí trochu neopatrnosti s **LB** nebo **RB** a skončíte v trávě (v lepším případě) nebo v krematoriu. A ještě jedna věc: sbírejte na trati všechny bonusy, budete potřebovat každý z nich! ●

OVLÁDÁNÍ

- ⓧ plyn
- Ⓚ brzda
- △ změna pohledu
- LT smyk
- RT turbo
- LB smyk
- RB zbraň

ZONA PROZRAZENÍ

MÁTE POTÍŽE?
NEJEDE VÁM TO?
TADY JE NAVOD,
JAK NA TO!



TANCE NA TRATI

Je to jen malá pomoc, ale na trati je zkratka, kterou můžete ušetřit cenné sekundy. Až zatočíte do předposlední zatáčky před koncem okruhu, uvidíte ve vzduchu pirátskou loď. Vydejte se jejím směrem a přejedte ji, přičemž mířte těsně nalevo od prostředního stěžně.

HRAJTE! „Utopte co nejvíce koulí a staňte se šampionem.”

World Championship Snooker

FAKTA ŽÁNŘ KULEČNÍKOVÝ SIMULÁTOR • VYDAVATEL CODEMASTERS
DATUM VYDÁNÍ ČERVEN 2000 • PSM SKÓRE 8/10, PSM26

KULEČNÍK JAKO ŘEMEN



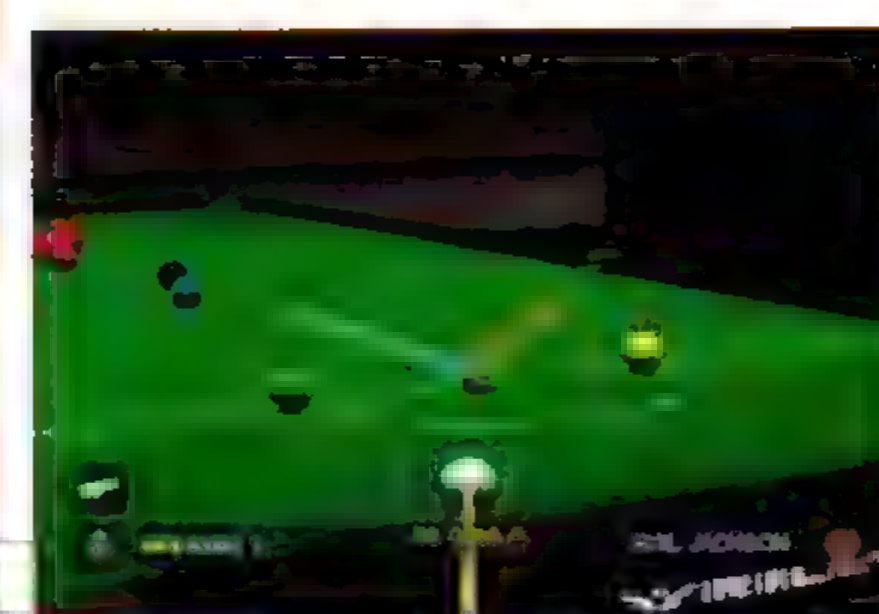
Tato pětiminutová ochutnávka *World Championship Snooker* vám poví vše, co vědět potřebujete. Je to kulečník, je to docela pomalé, když minete, tak vás to naštve, ale jinak je to naprosto úchvatné - na rozdíl od skutečného kulébru, to je třeba dodat. V zásadě hrajete v roli počítače a máte za úkol dát do konce dema co nejvíce bodů. Pro štouch použijte šikovného zaměřovač, pak stiskněte **X** a pomocí **↑** a **↓** nastavte sílu střely. No a pak už se můžete jen dívat. ●

OVLÁDÁNÍ

- ⓧ Střela
- Ⓚ Pozice tága (**↑** **↓** upravují úhel)
- △ Pohled přes hlavu
- Ⓚ Zrychlení střely
- ↑↓↔Ⓚ Nastavit rotaci
- ↔ Rotace tága
- ↑↓ Změna úhlu pohledu
- START Pauza/ volby
- SELECT Zvolit kouli
- RT Podržetím vyladíte zaměření
- ↑↓↔Ⓚ Pohyb koulí
- ↑↓↔Ⓚ Rychlý pohled
- ↑↓↔Ⓚ Pohled svrchu

ZONA PROZRAZENÍ

VEZMĚTE TÁGO -
A VYDEJTE SE NA
LUXUSNÍ VÝLET.



ŠTĚSTÍ JE TŘEBA

Pokud se vám hned od startu nedaří, tak skončete. Tím pádem totiž nebudete muset procházet celým menu znovu. Čas hraje proti vám, takže hned po rozběhnutí hry do toho jděte naplno. Snažte se kouli držet co nejlépe černé, žluté a hnědé koule nejsou pro tento úkol k ničemu.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem!

ÚKOL

To je jednoduché jak facka. Musíte pouze vyhrát závod a dosáhnout co nejrychlejšího času. Ale snadněji se to řekne než udělá.



Poražte šílence:
Dokážete to?



DŮKAZ

Pošlete nám video, na němž dojezdíte závod na prvním místě.

CENA

Certifikát uhozenosti a volantové zručnosti. A samozřejmě navrch i originální hru *Ape Escape*. Druhý nejlepší závodník pak vyhrává cenu útěchy v podobě parádní tašky *GT3*.

PSM VÝZVA

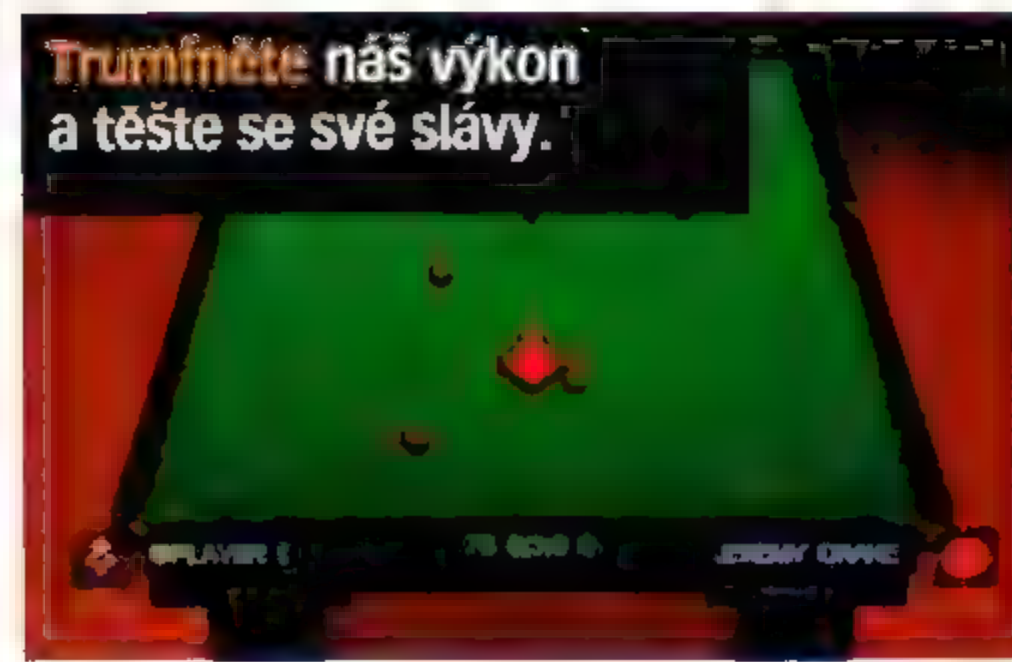
Hrajte demo, staňte se šampionem!

ÚKOL

Nasbírat v průběhu dema co nejvíce bodů. Pět minut uplyne rychleji, než byste řekli. Pravidla najdete na straně 82.



Trumfujte náš výkon
a těšte se své slávy.



DŮKAZ

Budete-li rychlejší než Jack Tágo, pak si těsně před koncem hry obrazovku vyfotíte. Mnohem jistější je ale natočit celé demo na video.

CENA

Nejvyšší skóre bude odměněno certifikátem kulečnickovosti a plnou verzí hry *Time Crisis: Project Titan*.



PEKELNÝ DISK Lego Island 2

HRAJTE! „Postavte se tváří
v tvář hroživé mumii
a ponořte se do kostiček.“

Lego Island 2

FAKTA ŽÁNŘ AKČNÍ ADVENTURA • VYDAVATEL LEGO MEDIA • DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI
• PSM SKÓRE 7/10, PSM38 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE CÍHLY

CIHLOVÉ DOBRODRUŽSTVÍ

➔ Vítejte v *Lego Islands 2*, hranatém to ráji plném jasně barevných cihliček a úchvatných dobrodružství roztažených do čtyř úrovní.

V tomto demu se ocitnete v roli našeho hrdiny jménem Pepper, což je skejták rozvážející pizzu. Jděte přímo ke stolnímu počítači a zapněte jej (k jeho aktivaci stačí jednoduše stisknout **ⓧ**) - tím získáte přístup ke dvěma zde nabízeným minihrám. Jedna se jmenuje Matching Mummies a vy musíte klepat na rakve a symboly skládat k sobě, až otevřete vrata. Druhá nese název Brick Dive a vy se v ní musíte vypořádávat s nástrahami hlubin, a než vám dojde kyslík, vylovit co nejvíce ztracených cihel. Ale pozor na smrtící chapadla... ☹

OVLÁDÁNÍ

MATCHING MUMMIES

ⓧ Zaklepat na viko

BRICK DIVE

ⓧ Plavat vpřed

⓪ Plavat dozadu

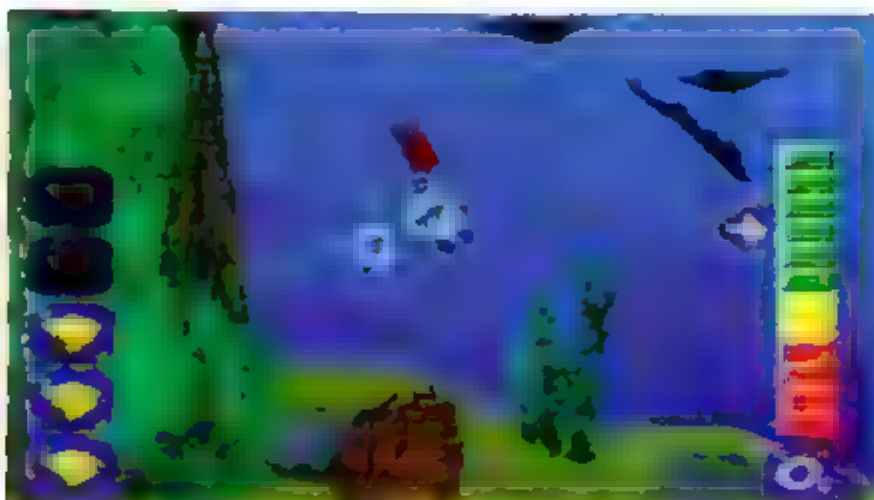
ZONA PROZRAZENÍ

V NEJVYŠŠÍ NOUZI
JE ZDE POMOC!



ŤUKY ŤUK

Zaklepejte na sarkofág, objeví se symboly a ty pak dávejte k sobě.



GLO GLO

Potopte se do hlubin a hledejte ztracené cihly.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem!

ÚKOL

Pokud úkol úspěšně dokončíte, získáte skóre. Snažte se v každé ze dvou minihér dosáhnout nejvyššího skóre a na jejich základě i nejvyššího celkového skóre. Vyhrává ten, kdo dosáhne nejvyššího bodového zisku.



Cihly nahoru: No tak, to přece můžete trumfnout.

DŮKAZ

Budete muset vyfotit výsledkovou tabuli, aby byly jasně vidět dosažené body získané v každé hře.

CENA

Cenou bude certifikát o vašich skládacích schopnostech plus originální hra *MediEvil 2*.



HRAJTE! „Jedna ze zásadních
Formula 1 her na PlayStation
je zde v celé své kráse...“

F1 '99

FAKTA ŽÁNŘ SIMULÁTOR F1 • VYDAVATEL SONY • DATUM VYDÁNÍ LISTOPAD 1999
• PSM SKÓRE 8/10, PSM21 • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE CO ASI?

ZÁVODNÍ ROZKOŠE VE VELKÉM MĚŘÍTKU

➔ Každý chce přece být pilotem formule 1, ne? No a vy teď máte šanci vyzkoušet si, jaké to je, a to na okruhu v Silverstone, jenž hostí Grand Prix Velké Británie. Na výběr máte ze všech jezdců, kteří se zúčastnili sezony 1999.

Ale není to jen o tom šlapat na plyn, budete muset uvážlivě pracovat i s brzdami, protože některé zatáčky jsou skutečně zálučné. Stejně jako v realné F1, i zde budete moci sledovat podle otisků pneumatik jízdní stopu svých soupeřů. Samozřejmě se musíte snažit najít tu ideální, abyste naježdili co nejméně metrů a co nejmíň v zatáčkách zpomalovali. Auto si ale nijak upravovat nemůžete, takže je to jen na vás, vašem ferrari a vaší touze po slávě. ☹

OVLÁDÁNÍ

ÚTOK

⬇ ↘ Zahnout
ⓧ Plyn
⓪ Brzda
⓪ Zpátečka
⓪ Změnit úhel pohledu

ZONA PROZRAZENÍ

POTŘEBUJETE
POMOC? ČTETE NIŽE...



V ZATÁČCE

Celý okruh je docela v pohodě, ale pozor na vražedně pomalou, ostrou levotočivou zatáčku po výjezdu z cílové roviny a pak mírnou pravotočivou. Jděte natvrdo na brzdy, ale před zatočením brzdy pusťte, jinak se vám zablokuji kola. Také si v menu nastavte co největší viditelnost jízdní stopy - to by vás mělo obtížnými pasážemi provést bez problémů.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, staňte se šampionem!

ÚKOL

Trumfnete rekord našeho redakčního Eddieho Irvina v jeho rudém ferrari, který trať zajel za 1:20,422 sekundy. Ukažte nám, co ve vás je.



Dobrá kola: V redakci jsme vám připravili perně chvílky.

DŮKAZ

Chceme fotografické důkazy - výstupní kód nám nestačí.

CENA

Certifikát osvědčující vaše jezdecké schopnosti plus *The Simpsons Wrestling*. Vyhrává i druhý flek a sice fešnou tašku *Gran Turismo 3*.



PIPE MANIA 3D

NEJVVYŠŠÍ SKÓRE



1. Kamil Malý
Ostrava

Skóre: 856270

Jednoduše úžasné. Kamil je fakt šampion, dokázal své konkurenty (kteří také podali solidní výkony) deklasovat a anglického šampiona porazit o tři sta tisíc bodů! Nepředpokládáme, že by byl Kamil někdy překonán, ale zkuste nás přesvědčit o opaku.

2.	Libor Vlach,	736500
3.	Pavel Roubek,	545268
4.	Jakub Duběda,	517963
5.	Jiří Šiška,	463604
5.	Petr Lankaš,	407944
6.	Ondřej Chalaš,	360366
7.	Martina Zelinková,	275941
8.	Robert Blahupa,	232329
9.	Jan Husárik,	225532
10.	Roman Matoušek,	207052
11.	Chcete tu mít své jméno?	Pošlete nám výkon!

METAL GEAR SOLID

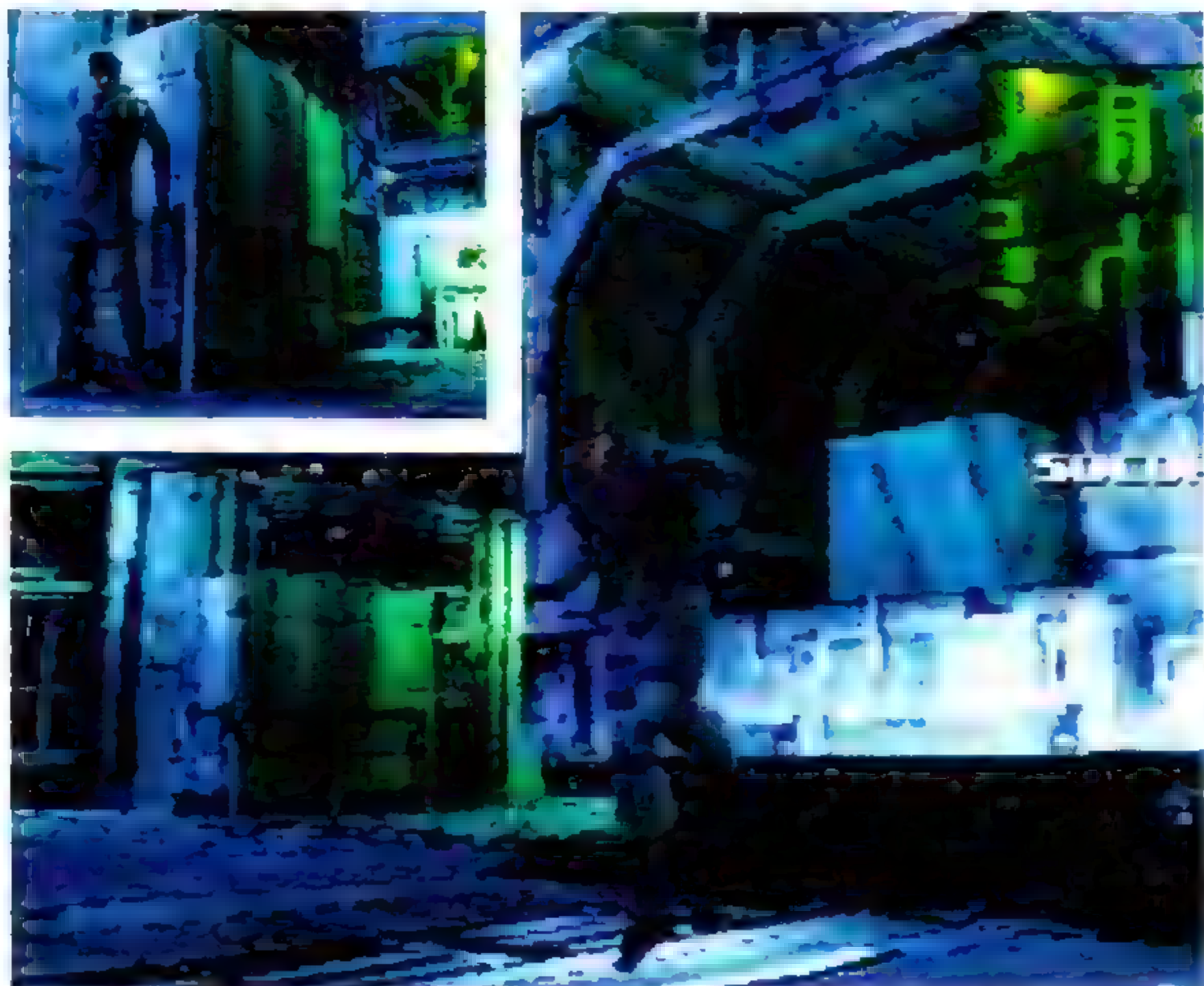
NAJDĚTE RAKETOMET



1. Richard Erben
Praha

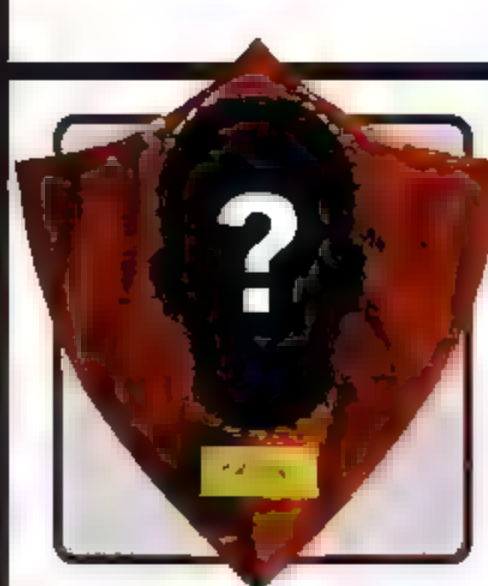
Jako první nám své řešení poslal Richard Erben. Správně našel pušku v nákladáku, skočil do ventilačky, proběhl budovou a pak ze stejného místa sebral Nikitu. Dole jsou uvedeni další hráči, jimž se podařilo tento relativně snadný úkol splnit.

Marek Bílek, Bedřich Bílý, Pavel Tichý, Ondřej Pavlov, Kateřina Kantorová, Jan Rosenbaum, Petr Žižka, Jindřich Cibulka, Jan Berkovec, Zdeněk Škarda, Jirka Beznoska, Tomáš Novotný, Roman Čech, Martin Zedníček, Tomáš Dostál, Jan Suchý, Petr Prokeš, Aleš Bartoška, Martin Klika, Marek Řehák, Dan Bříza, Martin Mikeš, Petr Jiráček, Roman Valčík, Pavel Janda, Karel Voprášil, Pavla Macáková, Tomáš Bečka, Petr Matějka a mnozí další...



WWF SMACKDOWN

NEJRYCHLEJŠÍ K.O.



1. David Johan,
Svitavy

14 sekund

Téměř neuvěřitelné, ale my ten důkaz viděli na vlastní oči! Podobně jako většina z vás, David nejprve nastavil Smackdown na maximum a pak se do toho pustil na plný plyn.

2.	Robert Blahupa,	19 vteřin
3.	Pavel Macháň,	21 vteřin
4.	Radek Brauner,	33 vteřin
5.	Petr Nevečeřal,	45 vteřin
6.	Jaroslav Vlach,	47 vteřin
7.	Radek Šil,	59 vteřin
7.	Zdeněk Havlík,	59 vteřin
9.	Jan Husárik,	1:01 vteřin
10.	Ondřej Štěrbá,	1:24 vteřin
12.	Petr Lankaš,	1:27 vteřin
13.	Martin Žilka,	1:39 vteřin
14.	Vladimír Dolák,	1:45 vteřin
15.	Jiří Pávek,	1:47 vteřin
15.	Pavel Jandák,	1:47 vteřin
17.	Martina Novotná,	1:48 vteřin
18.	Jarda Malík,	1:52 vteřin
19.	Štefan Jozef,	1:55 vteřin
20.	Antonín Jánský,	1:58 vteřin
21.	Lenka Králová,	1:59 vteřin
22.	Robert Svatoš,	2:00 vteřin
23.	Marek Davidovský,	2:02 vteřin
24.	Jana Láďová,	2:08 vteřin
25.	Jan Martínek,	2:12 vteřin
26.	Zdeněk Novák,	2:18 vteřin
27.	Adéla Kopová,	2:26 vteřin
28.	Ivo Rosák,	2:28 vteřin
29.	Chcete tu mít své jméno?	Pošlete nám výkon!

SHEEP, DOG 'N' WOLF

NEJRYCHLEJŠÍ ČAS



1. Karel Bříza
Cheb

1 minuta 38 vteřin

Navzdory velké snaze konkurence se prestižní trofeje zmocnil zkušenou pařanskou rukou Karel. Blahopřejeme!

2.	Jiří Šiška,	1:40 vteřin
3.	Antonín Jánský,	1:48 vteřin
4.	Alena Petrová,	1:56 vteřin
5.	Jan Martínek,	2:08 vteřin
6.	Robert Svatoš,	2:12 vteřin
7.	Richard Erben,	2:16 vteřin
8.	Zdeněk Chovanec,	2:18 vteřin
9.	Tomáš Křestan,	2:19 vteřin
10.	Chcete tu mít své jméno?	Pošlete nám výkon!

Tabule Smichu

Pošlete to a vyděste nás.

„Vašeho šampiona jsem porazil se zavázanýma očima.“

Jirka Beznoska

„Jste totální nemehla, se kterým nemá cenu soutěžit!“

Ivo Rosák

„Mám strašné nutkání vás zastřelit.“

Pavel Mlinsky

„Nejdřív si trochu odpočinu a pak do toho půjdu znovu...“

David Josef

„Udělal jsem to jenom vlastními prsty!“

Lukáš Bily



Velká Huba
Jen pro vaše úžasné argumenty.

„Jo, mimochodem, já jsem úplně neporazitelný a je to tak, protože to tak říkám!“

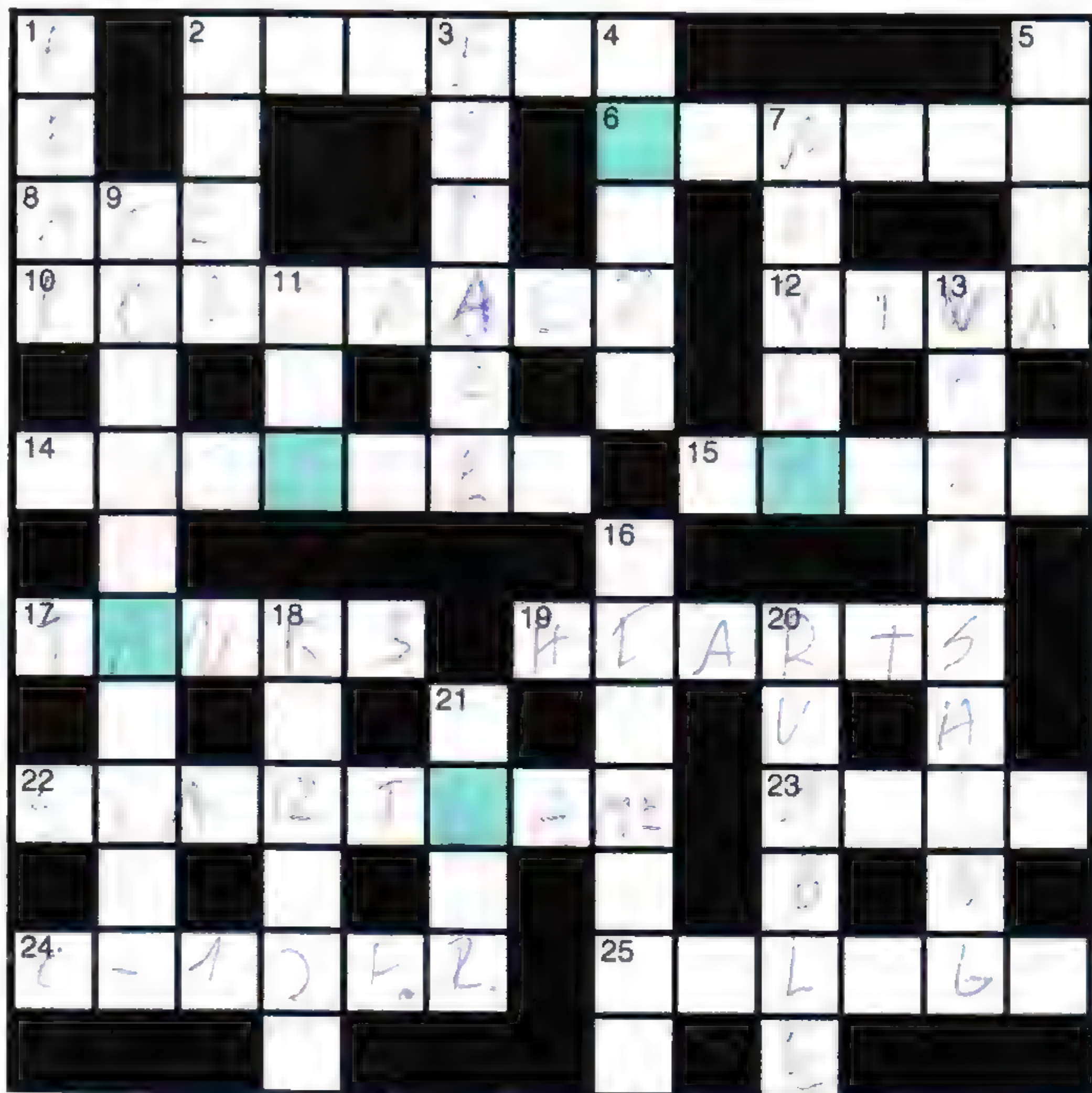
Dan Bríza



PlayStation KŘÍŽOVKA

Konečně! Máte jedinečnou příležitost uplatnit své všeobecné znalosti ohledně PlayStation a vyhrát jedinečnou kompilaci dárkových předmětů *Gran Turismo 3* (taška, tričko, přívěšek a samozřejmě hra), kterou do soutěže věnovala společnost Sony. Vylustěte tajenku a do konce září nám řešení pošlete na adresu redakce.

Po vyplnění všech hesel sestavte ze šesti šedých písmenek tajenku. Jde o název hry na PlayStation 2.



HESLA VODOROVNĚ

- 2 Klon *Renegade Speed Freaks* (6)
- 6 (& 15 vodorovně) Tanková akční strategie (6,5)
- 8 *Combat 3*, letecký simulátor od Namca (3)
- 10 *Stage 2*, pokračování futuristických závodů (8)
- 12 (& 11 svisle) *Die Hard Trilogy 2: Vegas*, závodní střílečka (4,3)
- 14 Jediný model, kterým můžete závodit v *Porsche Challenge* (7)
- 15 Viz 6 vodorovně
- 17 *Thunder*, simulátor závodního člunu (5)
- 19 *Vandal II*, excelentní RPG od Konami (6)
- 22 *Dead Or Alive 2*, obscénní 3D mlátička na PS2! (8)
- 22 Menu, položka v menu mnoha her (4)
- 24 Third-person střílečka na PlayStation 2 (1-5)
- 25 Jedna z mnoha starodávných napodobenin *Space Invaders* (6)

HESLA SVISLE

- 1 *Effect 2: Retro Helix*. Děsivý survival horror! (4)
- 2 *Fishing 2*, simulátor rybaření (4)
- 3 *Rayman 2: The Great*, Úžasné hratelná pohádková plošinovka (6)
- 4 *Freaks* - závody motokár (5)
- 5 *51*, nudná hra pro světelnou pistoli (4)
- 7 *Tomorrow Dies*, adventure s Bondem, která zklamala (5)
- 9 (& 18 vodorovně) Výborná 3D vesmírná bojová hra, třetí díl (6,4,3,3)
- 11 Viz 12 vodorovně
- 13 *Point*, závodná hra (9)
- 16 *RC Pro*, Nepříliš podobná dětská závodní hra pro PS2 (7)
- 18 Viz 9 svisle
- 20 *Ready 2 Round 2*, humorný box pro PS1/2 (6)
- 21 *Racing*, hra ohodnocená 1/10 - závodíte s escortem, fiestou a podobnými vozy.

FINAL FANTASY



Společnost Falcon před pár dny uvedla do kin film *Final Fantasy* a vy teď máte možnost vyhrát jedinečnou tričku s motivem tohoto filmu.

Máme jich pro vás připraveno hned deset a věřte nebo ne - jsou úžasná. Chcete-li jedno vlastnit, stačí správně odpovědět na naše dvě otázky, nalepit ústřížek z rohu stránky na korespondenční lístek a poslat nám jej s heslem „FF-SHIRT“ nejpozději do konce září na adresu: PlayStation Magazin, P.O.Box 182, 170 04 Praha 7. Přejeme hodně štěstí!

1. Kolik herních děl *Final Fantasy* je již v prodeji?

- a) 7
- b) 9
- c) 10

2. Podle jakého dílu hry byl vytvořen film?

- a) 8
- b) 9
- c) Podle žádného

VYHRAJTE PŘEDPLATNÉ



Tento měsíc máte jedinečnou šanci vyhrát tři předplatné PlayStation Magazínu, což je při ceně předplatného přes dva a půl tisíce hodně slušná nabídka. Co je třeba učinit? Odpovědět na naše všetečné otázky (upřímně, losovat budeme náhodně!) do konce září. Odpovědi pošlete na adresu redakce a tentokrát můžete dokonce odpovídat i e-mailem na adresu janm@omegagroup.cz.



Kdo vyhrál v PSM 39?

V 39. čísle *PSM* jsme soutěžili o pět kusů hry *MediEvil 2* a o pět kusů hry *Ape Escape*. Otázky byly snadné - hrdina *Ape Escape* chytá opice (1A), hrdina *MediEvil 2* se jmenuje Dan Fortesque (2C) a hry jsou prodávány za úžasnou cenu 799 Kč (3A). Vyrolovali jsme deset výherců, zde jsou jejich jména:

Ape Escape
Michal Somr, Prostějov
Veronika Hynšová, Brno
Eva Hérová, Praha
Pavel Kratochvíl, Kladno
Marian Kučera, Liberec

MediEvil 2
Čeněk Doležal, Bystřice
Dominik Hejtmánek, Praha
Milan Koutník, Sepekov
Jan Nedvěd, Píseň
Jindřich Urban, Ústí n. Labem



2. Jak jste spokojeni s novým designem?

- a) Je to fakt nářez, paráda!
- b) Je lepší než minulý
- c) Je horší než minulý, ale snad si zvyknu
- d) Je horší než minulý a vůbec se mi nelíbí



3. Jak jste spokojeni s obsahem CD?

- a) Stále je to hodně slabé
 - b) Už je to lepší, ale makejte dál
 - c) Jsem naprosto spokojen
 - d) Raději bych časopis kupoval bez CD a levněji
- 4. Co je podle vás momentálně největší slabina časopisu? Vypíšte**



pokračování ze strany 13

CO BYSTE UDĚLALI?

Zvolena volba **B**



Umí! Malý kousek před hřebenem kopce jste zabrzdlili až na 50 kilometrů za hodinu. Jedete podél levého obrubníku a pokračujete do pravotočivé zatáčky. Vyjíždíte v plné rychlosti...

Vyhráli jste!

- 1. Vlastníte PlayStation 2?**
 - a) Ano
 - b) Ne a zatím o ní neuvažuji
 - c) Ne, ale brzy se na ni chystám
 - d) Ne, čekám, až zlevní

PlayStation®2

JE TU MEZI NÁMI...

TIME CRISIS 2

▲ KDY LISTOPAD ● KDO NAMCO ✕ KDE WWW.NAMCO.COM

PREVIEW Chceš mě propíchnout pohledem, anebo mě jenom rád vidíš?



Po poněkud zklamavším *Project Titan* člověka přece jen zahřeje u srdce, když zjistí, že bezhlavé střelky se vrací pro inspiraci ke svým původním kořenům. Na svět se dere konverze lightgunové klasiky, jež v podobě automatu zaujímá své hrdé místo v pasáží již od roku 1998.

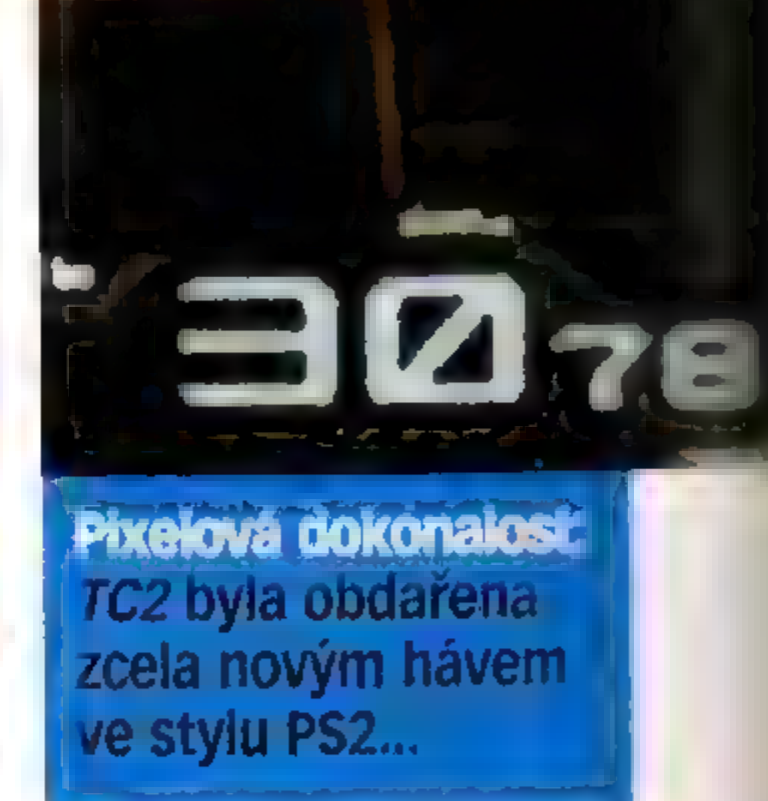
Jasně, možná jste tuhle hru už někdy pařili, třeba když jste se v alkoholovém opojení proplétali pouťovou tlačenicí. Ať je to ovšem jakkoli, jedno přiznat musíte, totiž že vždy, když jste se plastové pistole chopili a jali se zajišťovat virtuální spravedlnost, božsky jste si užili.

Naštěstí nová verze pro PS2 vypadá každým coulem stejně dobře a vše nasvědčuje tomu, že to bude obrovský hit. A to nejenom proto, že se u Namca zuřivě maká na nové verzi G-Con - což je navýsost rozumné, uvážíme-li,

že *Time Crisis* nemá bez pistole valného významu.

Příběh jako následující... no, ten vlastně nemá valného významu. Nicméně neznepokoujte se, hra má všechny potřebné ingredience, aby nabrala pořádné grády, a čeká vás dokonalý nářez, v němž se srazí síly dobra a zla: ukradený vojenský satelit, zločinecký génus s extravagantně exotickým jménem. No dobrá, okoukané, řeknete si, jenže právě v tomhle okamžiku vstupujete na scénu vy, a to co by jeden ze dvou super policajtů (ti se pro úplnost jmenují Keith Martin a Robin Baxter). No a potom je už na vás a vašem kvěru, abyste zlikvidovali úplně všechno, co se vám přimotá do cesty. Vítězí ten, kdo sejme nejvíc týpků.

Stejně jako u původní verze pro PS1, i *Time Crisis TC2* se bude prodávat buďto samostatně, anebo společně s úplně novou periferní pistolí G-Con 2. Ti, kteří vlastní starou G-Con



Pixelová dokonalost
TC2 byla obdařena zcela novým hávem ve stylu PS2...

„Vše nasvědčuje tomu, že *Time Crisis* bude obrovský hit.“



Podívejte se: pohledte nepříteli do očí.

45, sice úplně tak smůlu mít nebudou, ovšem pokud zrovna nemají hluboko, přehluboko do kapsy, vřele jim doporučujeme, aby investovali do zbrusu nové zbraně.

G-Con je o třetinu menší než předchozí model a je vybavena novými klávesami pro nabíjení a přikrčení, které zde byly umístěny za účelem vyššího realismu. Jedno tlačítko najdete na dolní straně zbraně, tj. v mís-

Crisis obsahuje

■ G-Con 2

Tuhle pistolí si můžete zakoupit zvlášť anebo přimoc se hrou. Má úplně nový design a je přesnější než kdykoli předtím.

■ Lepší grafika

Od úvodního FMV až do samotného závěru byla grafika *Time Crisis 2* podstatně vylepšena.

■ Netknutá hratelnost

Na PS2 byly zachovány všechny nádherné rysy původní hratelnosti a *TC2* se hraje jak nikdy.

tech, kam se obvykle zasunuje zásobník, přičemž to druhé (menší a ve tvaru zaměřovačích kříže) je vzadu na horní straně pistole (je dokonale umístěné, takže na něj dosáhnete i palcem). Tato nová vylepšení činí beztak výtečnou periferii ještě přitulnější. Rovněž se uživatelům otevírají obrovské možnosti soubojů jeden proti jednomu - samozřejmě pokud máte dvě pistole.

Co se týče vzhledu hry na obrazovce, ke cti Namcu slouží, že se společnost nespokojila s tím vytvořit dokonalou nápodobu arkádové verze. Za použití vynikajícího výkonu PS2 byly vylepšeny spojující sekvence, povrchy (například vodní hladina v honičce člu- nů) byly rovněž obdařeny notnou dáv-

kou realismu a podstatného vylepšení doznaly i další aspekty hry.

S arkádovou verzí má *Time Crisis 2* společnou rychlost a bezprostřednost hratelnosti, jež je charakteristickou známkou všech her, ve kterých přichází ke slovu světelná pistole. Vždyť stojíte proti skupině lidí, které se snažíte odprásknout a zároveň se chcete vyhnout zásahu. Pravda, může to vypadat trochu divně, vidět svíjejícího se týpka s pistolí namířenou na televizní obrazovku, ale věřte nám, že adrenalin se vám v těle notně rozproudí. A když už jsme u toho, nás pařany přece nemůže nějaká vada na image rozházet, že ne? Proč bychom si pak kupovali tu taneční podložku, ne? ●

➔ Konami uvedlo na trh specializovanou periferii pro *Silent Scope 2* a *Police 24/7* ■ BACHA! na PS2 se řítí Simpsonovic rodinka, a to v podobě titulu *Simpsons Road Rage* podobném *Crazy Taxi*

Výraz tváře: Mimika všech hráčů je zpracována velmi reálně.



Stadiony: Všechny stadiony ve hře mají svou reálnou předlohu.



THIS IS FOOTBALL 2002

Ⓐ KDY PODZIM Ⓢ KDO SCEE ⓧ KDE WWW.SCEE.COM

PREVIEW Další pokračování klasických sérií na nové platformě.



This Is Football je jedna z nejoblíbenějších fotbalových sérií současnosti. Příznivci ISS nad ní sice ohruňují

nos díky poněkud akčnějšímu pojetí kopané, ale spouště hráčů tento přístup vyhovuje. Ne každý totiž stojí o takovou míru reality, jakou nabízí například ISS Pro Evolution. A *This Is Football 2002* jde samozřejmě ve šlépějích svých předchůdců, což znamená, že se opět můžete těšit na velmi zábavné zpracování jednoho z nejoblíbenějších sportů na světě.

Základem každé pořádné fotbalové hry je licence na reálná jména týmů a hráčů. Samozřejmě to jde i bez nich, ale takový titul to má potom při prosazování na fotbalově gramotných trzích mnohem těžší. Tomu se ovšem

v SCEE chtějí vyhnout, a tak má *This Is Football 2002* licenci téměř na vše. To podstatným způsobem ovlivňuje atmosféru hry a v současné drsné konkurenci na trhu fotbalových simulátorů může taková licence znamenat jediný rozdíl mezi úspěšným titulem a totálním propadákem.

Dalším podstatným aspektem, který silně ovlivňuje hratelnost, jsou herní módy. Doby, kdy tvůrci do hry zakomponovali pouze možnost přátelského zápasu a několika základních turnajů, jsou dávno pryč. *This Is Football 2002* se v tomto ohledu nemusí bát neúspěchu, protože kromě všech klasických herních módů zde najdete například skvěle zpracovaný mód sezony. Ten vám umožní zvolit si libovolný tým z jakékoliv licencované ligy a absolvovat s ním celou se-

TIF 2002 obsahuje

■ Počet polygonů

Všichni hráči se skládají z přibližně 3000 polygonů, což je v porovnání s 300 až 400 polygony v minulých dílech opravdu podstatné zlepšení.

■ Pořádný kotel

Autoři si dali obzvlášť záležet na zpracování divácké kulisy a na atmosféře hry, je to samozřejmě znát.

■ Reálná jména

Ve hře narážíte na reálná jména více než 250 mezinárodních hvězd.

■ Umělá inteligence

Jedním z nejpodstatnějších aspektů hratelnosti je umělá inteligence vašich protivníků, díky níž je hratelnost mnohem příjemnější.

zonu, která probíhá stejně jako ve skutečnosti. To znamená hlavně fantastickou atmosféru boje o nasazení do evropských pohárů a potom také absolvování Ligy mistrů či poháru UEFA.

To vše se odehrává na skutečných stadionech zaplněných diváky, kteří pokřikují a zpívají v jazyce, který byste na příslušném stadionu slyšeli i ve skutečnosti. A nejen že pokřikují ve svém rodném jazyce. Domácí fanoušci totiž dokáží vytvořit opravdový kotel a až obdivuhodně dokáží reagovat na průběh hry.



Hráči: Počet polygonů dělá své.

Tím nejpodstatnějším je ovšem samotný fotbal. Jak už je u této série zvykem, je zpracován velmi příjemně a nechybí mu žádný z podstatných aspektů skutečného fotbalu. Díky tomu se může každý prosadit stylem hry, který mu osobně vyhovuje. Obzvlášť dobře je ovšem zpracován individuální styl, a takové klíčování mezi několika protivníky obránci je v *This Is Football 2002* sice velmi obtížné, ale také pořádně zábavné.

To vše se odehrává ve velmi pohledném grafickém prostředí. Hlavně detailnost modelů hráčů je na velmi dobré úrovni a ve spojení s poctivě zpracovanou mimikou všech fotbalistů působí při bližších záběrech velmi věrohodně. Při pohledech z větší vzdálenosti zajisté každý ocení precizní animace hráčů, které působí dokonale.

Jednoduše řečeno, jde, zdá se, o velmi povedený titul, který má všechny předpoklady stát se úspěšným titulem a navázat tak na tradici, kterou už tato série bezesporu má. Ⓢ



FINAL FANTASY X

Ⓐ KDY: JARO 2002 Ⓞ KDO: SONY ✕ KDE: WWW.SQUARESOFT.COM

(PRVNÍ POHLED) Bude *Final Fantasy X* dokonalou hrou? Vypadá to tak.



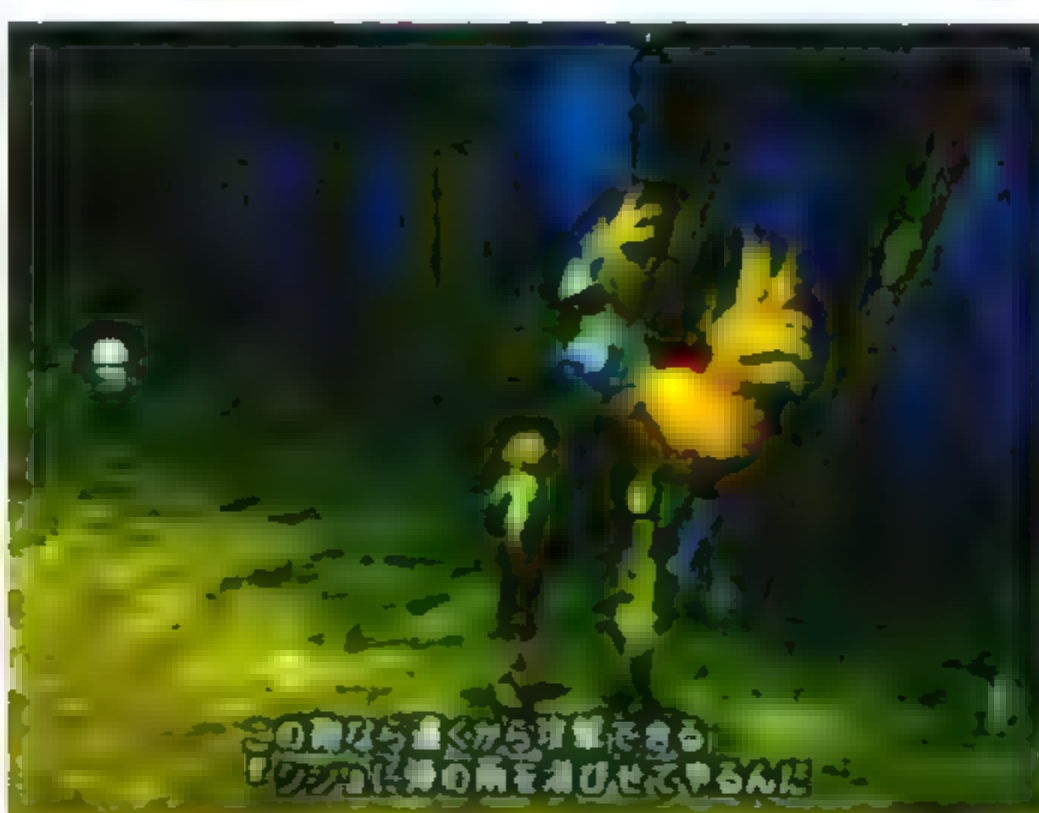
Objevily se nové informace o toužebně očekávané premiéře *Final Fantasy* na PlayStation 2.

Desátý díl je zasazen do postapokalyptického světa, kde moře zaplavilo takřka celou pevninu Země. Konkrétní příběh zůstal tajemstvím, hlavním hrdinou je mladičký Tidus, který je hráčem jakéhosi podvodního hybridu basketbalu a fotbalu zvaného Blit-zball.

Vůbec poprvé se celá hra bude odehrávat v plně 3D prostředí a slavný

Active Time Battle System byl kompletně překopán, aby umožnil změnu zbraní a postav uprostřed bitev. Zároveň bude součástí bitev či animací mluvené slovo.

Hra již byla v Japonsku vydána a celkem podle očekávání se okamžitě stala hitem, když se jí během pár dní podařilo prodat přes 2 miliony exemplářů. Tato hranice byla v případě PS2 hry překonána vůbec poprvé. Máme se nač těšit a doufejme, že překlad bude kvalitní, ale zároveň i rychlý! Ⓞ



GT3 RACING PACK

Ⓐ KDY: V PRODEJI Ⓞ KDO: SONY ✕ KDE: WWW.PLAYSTATION.SONY.CZ



Gran Turismo 3 je samozřejmě největší hit posledních měsíců a například v Anglii se ho prodalo již přes půl milionu a vlastní ho tak každý šestý majitel PS2. Sony i proto přichází na trh se speciální verzí PlayStation 2, která se prodává společně s *Gran Turismo 3*. Cena je velmi příznivá, za 17.990 Kč může být tato červená krabice vaše.

Zároveň Sony konečně ohlásila vydání dálkového ovladače pro DVD přehrávač PS2. Ten se dostane na trh ještě v průběhu srpna a bude stát 1.290 Kč. Nutná koupě. Ⓞ



NOVÝ FOTBAL

FIFA 2002

Ⓐ KDY: ŘÍJEN Ⓞ KDO: EA ✕ KDE: WWW.EAGAMES.EA.COM



Electronic Arts už se musejí strachovat o své dlouho okupované pozice. Na PS1 už je jednoznačně překonalo Konami a i na PS2, i přes skvělou grafiku *FIFA 2001*, se chystá vydání nové simulace této proslulé firmy, a tak jde do tuhého.

FIFA 2002 by tedy podle všeho měla být určena zkušeným hráčům, a i když to slyšíme rok co rok, tentokrát tomu věříme. Hlavní novinkou má být revoluční a flexibilní systém nahrávek. Ten umožní například nahrávat do běhu a různými způsoby mást soupeře. Samozřejmějstí je komplexní licence

FIFPro, která kromě jmen zajistí také obličej hráčů a pochopitelně i kompletní kvalifikaci na MS 2002. Celkem se dočkáme 75 národních týmů a 16 ligových soutěží.

Hra bude podporovat hru až osmi hráčů a doufejme, že bude konečně svěžím přínosem do historie fotbalových her. Ⓞ



pokračování ze strany 13
CO BYSTE UDĚLALI?
Zvolena volba **A**



CHYBA! Narazili jste do hrazení, udělali jste hodiny a ztratili kontrolu nad ovládáním jako ožralý DJ. Zbytek startovního pole se kolem vás přehnal a bude vám trvat minimálně jedno další kole, než je dojedete. Raději zkuste najít jiný způsob jak projet Corkscrew.

Zkuste znovu!

TWISTED METAL: BLACK

Ⓐ KDY: SRPEN Ⓢ KDO: SONY ⓧ KDE: WWW.PLAYSTATION.COM

NOVINKY V budoucnosti budou dopravní zácpy věcí minulosti. A to díky úplně novému vylepšenému raketometu.



Řada *Twisted Metal* právě vstoupila do svého čtvrtého dějství. V minulosti stavěla svou reputaci hlavně na tom, že přináší skvělé a náročné masakry pro ty, kteří rádi střílejí, ale neradi se pohybují. Každý, kdo měl šanci hrát *Twisted Metal 2* na PS1, jistě potvrdí, že to je tak a že dril je úžasný. Po bojové aréně projíždějí ve vehiklech jak vystřižených z *Šíleného Maxe* podivní týpci a doslova se pokoušejí jeden druhého ukarambolovat k smrti.

Twisted Metal: Black navazuje na nezp-

chybnitelné šílenství předchozích dílů. Rozlehlá prostředí čítající několik levelů jsou rovněž vysoce interaktivní. Od startu je vám k dispozici na 16 vozidel (každé má charakteristické vlastnosti a zbraň). Když získáte dostatečně vítězství v režimu Story, dostanete se i k drsnějším dopravním prostředkům. Dále vás čeká obrovsky rozlehlý režim pro více hráčů, přičemž se slibuje i poměrně velký režim pro více hráčů (na 20 levelů) a on-line doplněk, takže *Twisted Metal: Black* má jistě svým obdivovatelům co nabídnout. Ⓢ



Souboje jeden proti jednomu v autech - lepší snad to už být nemůže.

Co nás čeká

- PODZIM**
- 18 WHEELER
 - DEUS EX
 - FIFA 2002
 - FREAK OUT SWING!
 - GIANTS: CITIZEN KABUTO
 - G-SURFERS
 - HALF-LIFE
 - PROJECT EDEN
 - RUNE: VIKING WARLORD
 - SPYHUNTER
 - TWISTED METAL: BLACK
 - WIPEOUT FUSION



- ZIMA**
- DEVIL MAY CRY
 - DROPSHIP
 - GRAND THEFT AUTO 3
 - SILENT HILL 2
 - STUNTMAN
 - WORLD RALLY CHAMP

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Ⓐ KDY: ŘÍJEN Ⓢ KDO: ACCLAIM
ⓧ KDE: WWW.ACCLAIM.COM

ŽŮLCH Mirra přeskočil na PS2, ale má vůbec nějaké triky?



Ve světle chvály, již byl zahrnut nový a nekončící přístupnější *Mat Hoffman's Pro BMX* pro PS1, by vůbec nebylo divu, kdyby se druhá verze *Davea Mirry* (nepočítaje v to *Maximum Remix*) vydala stejnou cestou. Je o to sympatičtější, že výrobce Z-Axis se rozhodl držet svého kopyta jako pověstný švec a nikterak nenarušil simulátorový charakter *Davea Mirry*. A jak už se stalo tradicí, jde v téhle hře především o respekt a uznání: jednotliví jezdci vás budou vyzývat k různým trikům, a pokud se vám je podaří provést, získáte si jejich uznání a tím i postupíte výše.

Kromě obligatorní vizuální stránky nové generace je hlavní síla *BMX 2* soustředěna do širší nabídky hrátelnosti, jež je hráčům k dispozici. Jednotlivé levely jsou až čtyřikrát rozsáhlejší než na PS1 a díky tlačítku pro modifikaci triků se nyní můžete předvést až v 1500 různých variantách. A jelikož je přislíbeno i deset různých her pro větší počet hráčů, možná se nadějeme obrovského skoku téhle řady vpřed. Ⓢ



Pracující Dave: Tak tomuhle se říká „být nad věcí“?

Best of...

Kupujete si PS2? Doporučujeme odstartovat těmito skvosty...



GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Úžasná závodní hrátelnost, doplněná nádhernými efekty.

MTV MUSIC GENERATOR

První věc pro děláni hudby.

SSX

Nadupaná snowboardová zábava

QUAKE III REVOLUTION

Čirý deathmatchový raj.

MADDEN NFL 2001

Drsná zábava pro masu.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Lepší než poradná facka

STAR WARS: STARFIGHTER

Úžasná kosmická střílečka



MUCHOLAPKA

ALIENS: COLONIAL MARINES

Ⓐ KDY: BŘEZEN 2002 Ⓢ KDO: ELECTRONIC ARTS ⓧ KDE: WWW.EAGAMES.EA.COM

PRVNÍ POHLED První pohled: Derou se na vás přímo ze zdí. Znovu.



Colonial Marines pokračují tam, kde James Cameron zanechal své *Aliens*. Velíte jednotce, která byla vyslána na kolonii LV-426, aby prošetřila zmizení předchozí jednotky.

Hra je intenzivní týmovou first-person střílečkou, která si od *Alien: Resurrection* vypůjčila pocit klaustrofobie a také hrátelnost, která má být navíc dosud nejlepší reprodukcí filmu. Jednotliví členové týmu budou odlišné a nepřed-



Otravný hmyz: Neotálejte a raději hned vystřelte.

vídatelné reagovat na útoky vetřelců a jedním z úkolů bude záchrana civilistů.

Modlete se, aby to dopadlo dobře, a už si pomalu začněte leštit brnění a zbraně. Ⓢ

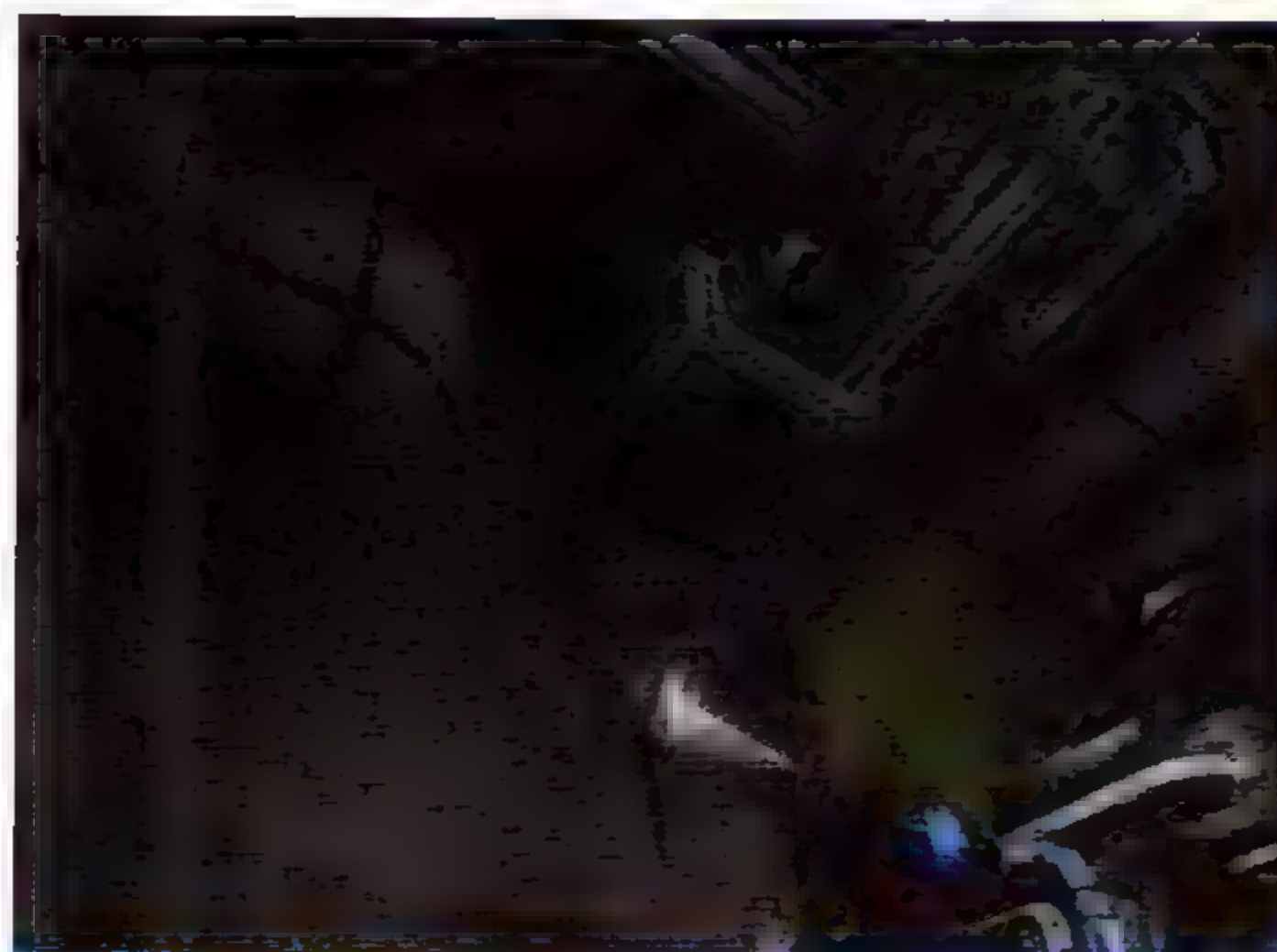


PLAYSTATION 2

Extermination



Zbraň: V soupisu arzenálu najdete jedinou zbraň, kterou si však můžete neustále vylepšovat.



Detaily: Design prostředí je opravdu detailní, jak se na PS2 sluší a patří.



Logika: Součástí hry je celá řada logických hádanek. Nezapomeňte si mozek.

EXTERMINATION

Děja vu na entou: Metal Tomb Evil.

FAKTA

DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **SONY**
VÝROBCE: **DEEP SPACE**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **15 +**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE
TŘEBA...**

PS1 METAL GEAR SOLID
PSM11 10/10
Jedna z nejlepších PS1 her. Akce, jak má být.

PS2 RED FACTION
PSM40 8/10
FPS, ale pár podobných rysů tu také najdete.



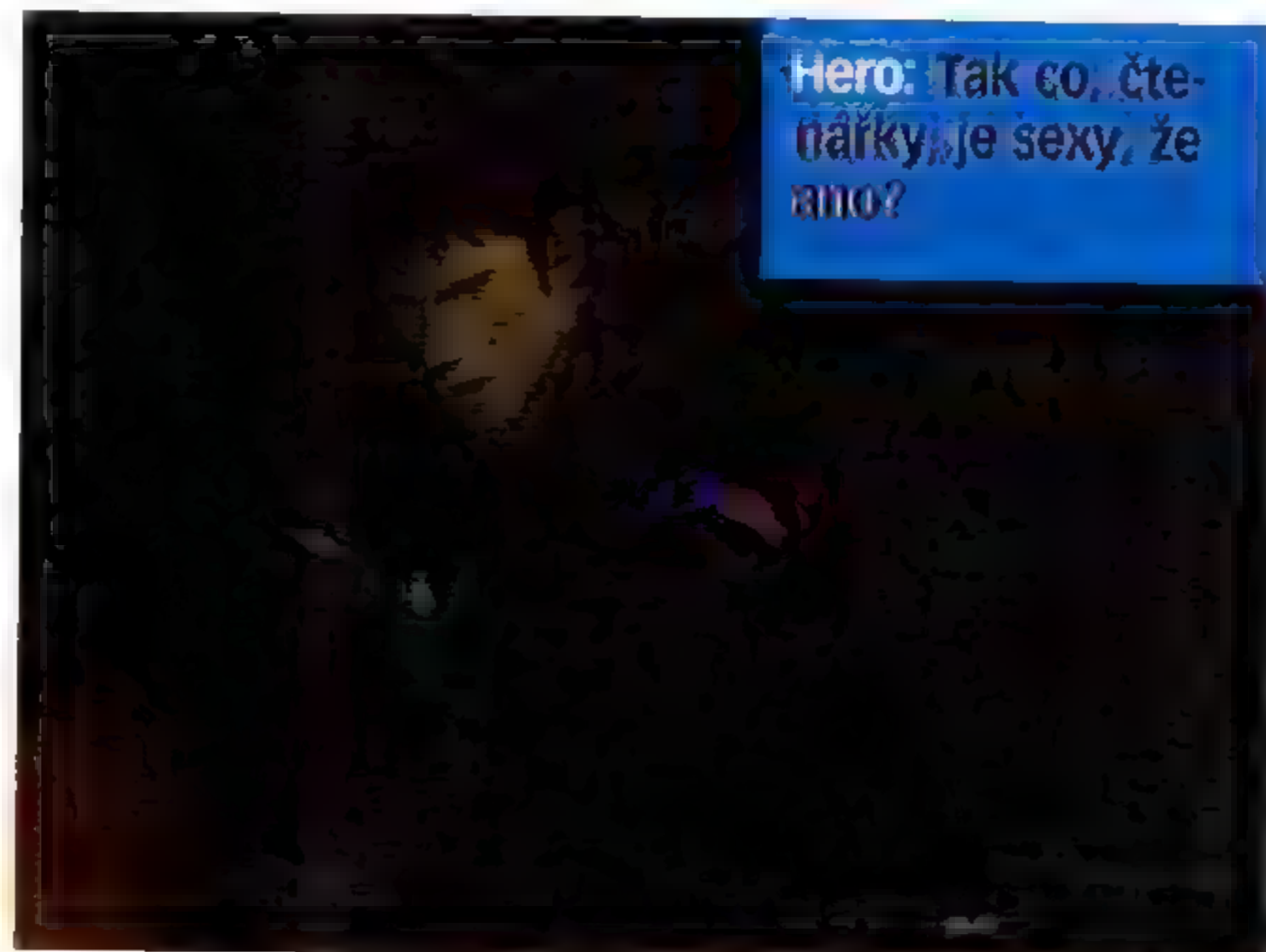
Příslušník speciální jednotky si nemůže moc vybírat místa, kam bude vyslán. A nemůže si stěžovat, ani když je s kolegou (který vypadá jako Tcheke Karyo) vysa-

zen uprostřed arktické pustiny, aby se mrkl na jednu tajnou laboratoř. Není třeba vysvětlovat, že se pokusy vědcům vymkly z rukou a že v tajných podzemních prostorách najde víc, než jen zatuchlý vzduch a svazky Playboye schované mezi vědeckými spisy. Monstra se už začínají radovat. Večeře jim přichází přímo do domu.

Originalita není všechno. Někdy je lepší kouknout se, co se povedlo sousedům, oprat

to a vylepšit. Pak můžou vzniknout hry jako *Extermination*, ve které budete s viděním a stylem *Metal Gear Solidu* a s pohyby a skoky *Tomb Raidera* zabíjet haldu monster jako v *Resident Evilu*.

Samozřejmě je grafika víc než precizní a všechno je perfektně vyvedené do té nejpolepšitelnější podrobnosti - a to ani nemluvíme o kvantu minifilmů, které vás postrkují dějem stále kupředu levá, zpátky ni krok. *Extermination* ovšem není jen kompilát toho nejlepšího ze všech úspěšných her. Na léty prozkoušený herní základ přihazuje parádní detaily. Třeba to, že se můžete připoutat k žebříku, vyklonit se a střít z něj. Ovládání je velmi intuitivní a například pomocí analogu můžete bez problémů ovládat rychlost chůze. Máte jen jednu jedinou zbraň, ovšem tu můžete stále vylepšovat. Je tu světlo, které můžete používat jen ve chvíli, kdy stojíte, takže se můžete jen



Hero: Tak co, čtenářky, je sexy, že ano?

„Neuvěřitelně zábavná věc se silnou atmosférou.“

kouknout, co je před vámi, a pak jít po tmě. A tak dále.

I přes to všechno se mé svraštělé hrdlo vzpírá říci, že je *Extermination* „velká hra“. Znáte to, hra roku, hra, o které se bude ještě dalších padesát let mluvit a na kterou budeme se slzami v očích vzpomínat v domově důchodců. Ale i tak je to neuvěřitelně zábavná věc s tak silnou hororovou atmosférou (autoři ji nenazývají survival hororem, ale vymysleli pro ni novou kategorii - panic action), že si prostě nemůžete dovolit ji ignorovat. *Extermination* možná není důvod ke koupi PS2ky, ale rozhodně je vlastnictví PS2ky důvodem ke koupi *Exterminationu*. ■

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFKA 8
Solidní, precizní, atmosférická.

● HRATELNOST 8
Nic originálního, ale o to víc je to zábavné.

● ŽIVOTNOST 7
Stále dokola to hrát nebudete...

CELKOVĚ
Hra, která spojuje střílečku, horor a akční hru - všechno na perfektní úrovni. Zkuste se jí nevyhnout.



→ **VLASTNOSTI** Ovládání je intuitivní a velmi precizní, nepostrádá originální prvky. ■ Příběh je velmi důležitý, nechybí love story.

THE BOUNCER

Rekordní pokus o nejkratší hru.
Tuhle dohrajete do hodiny, do dvou.

FAKTA DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI ■ CENA 1990 Kč ■ VYDAVATEL SONY



Na PC byla svého času vlna interaktivních filmů. Tvůrci byly omráčeni možnostmi přístroje, vytvářeli čím dál delší a promaka-

nější filmové pasáže a hry se jim smrkávaly do podoby odmačkávání jednotlivých scén a eventuálně na výběr ze dvou možností. S PlayStationem 2 pronikl tenhle fenomén i na konzoly. *The Bouncer* totiž není nic jiného, než dlouhý počítačový film, občas přerušovaný nějakým tím bojem.

A zatímco film je dělaný s obvyklou squaresoftáckou dokonalostí, o herních pasážích se to samé říct nedá. Sice si před každým soubojem můžete vybrat ze tří bojovníků a za získané body zkušenosti si můžete nakupovat nové hmaty (což



ovšem samozřejmě způsobuje to, že všichni budou hrát pořád s tím samým bicem, aby si ho co nejvíc nadupali), ale jinak jsou souboje jednoduché a příliš bojových fines v nich neobjevíte. Navíc tu totálně chybí interakce s okolím - tady nemůžete mlátit své protivníky heverem či po nich házet kola od vozu, a dokonce ani nemůžete rozbíjet interiér! Co je to potom za zábavu?

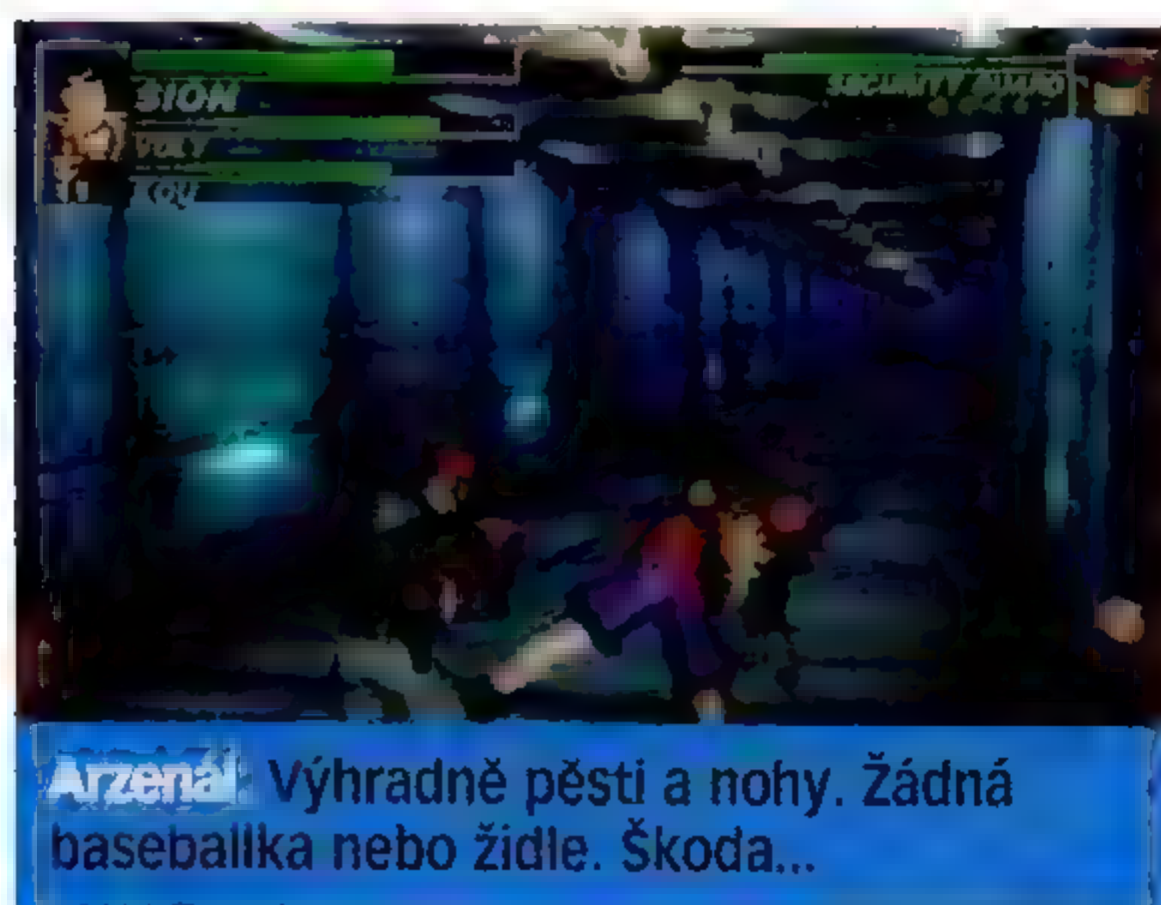
Jedna z výhod *The Bouncer* je úžasný spád. Děj se pořád řítí kupředu a dokonce i při nahrávání dalších scén jste posouváni v příběhu dál a dál. Jenže to je trochu málo - za hodinu to máte dohrané a co pak? ■

VERDIKT

Oficiální Česká
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Rychlé, celkem zábavné, ale krátké a z herního hlediska odfláknuté.



VLASTNOSTI Neměli bychom to tu psát, ale asi největší novinkou je neskutečná krátkost.

PRVNÍ POMOC

Trpíte akutním zákysem. Postihl vás záchvat šilenství v nekonečném bludišti.

Krúpěje potu vám stékají po obličejí, máte hlad, krutou žízeň, celou noc jste nezamhouřili oka. Egyptské slunce se vám zapichuje do opečené kůže. Máte vysokou horečku, vyvrknutý kotník, uštkl vás škorpión a všude kolem čekají v záloze krvelačné šelmy. Nevíte jak dál. Kudy vede cesta z pekla ven? Kde najdete nějaké ztracené náboje do pušky? A víte vůbec, co máte dělat? Umíráte... život vám brzy zhasne.

Chtělo by to lékárníčku, co říkáte?

OFICIÁLNÍ ČESKÁ
PlayStation
HOTLINE

Zavolejte. Linka poslední záchrany aneb Oficiální Česká PlayStation Hotline je vám díky společnému projektu PSM a Sony k službám. Až půjde do tuhého, budete přesně vědět, na koho se obrátit. Zachráníme vás. Cheaty, tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!

02-83-87-16-37

pondělí - čtvrtek 10:00 - 19:00
pátek 10:00 - 15:00

Cena hovoru z kteréhokoli místa na zeměkouli a blízkém okolí se řídí platnými tarify Českého Telecomu. Tuto službu přesto Český Telecom neposkytuje.



ONIMUSHA: WARLORDS

FAKTA

DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **CAPCOM**
VÝROBCE: **CAPCOM**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **15 +**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 RESIDENT EVIL 2

PSM1 9/10

Nejlepší díl *Resident Evilu*. Proslulá série, proslulá zábava.

PS2 Resident Evil: Code Veronica

NERECENZOVANO

V příštím čísle se dočkáte exkluzivní recenze. Je na co se těšit!

Survival horor se Samurai a ve středo- věkém hávu. Hmm.



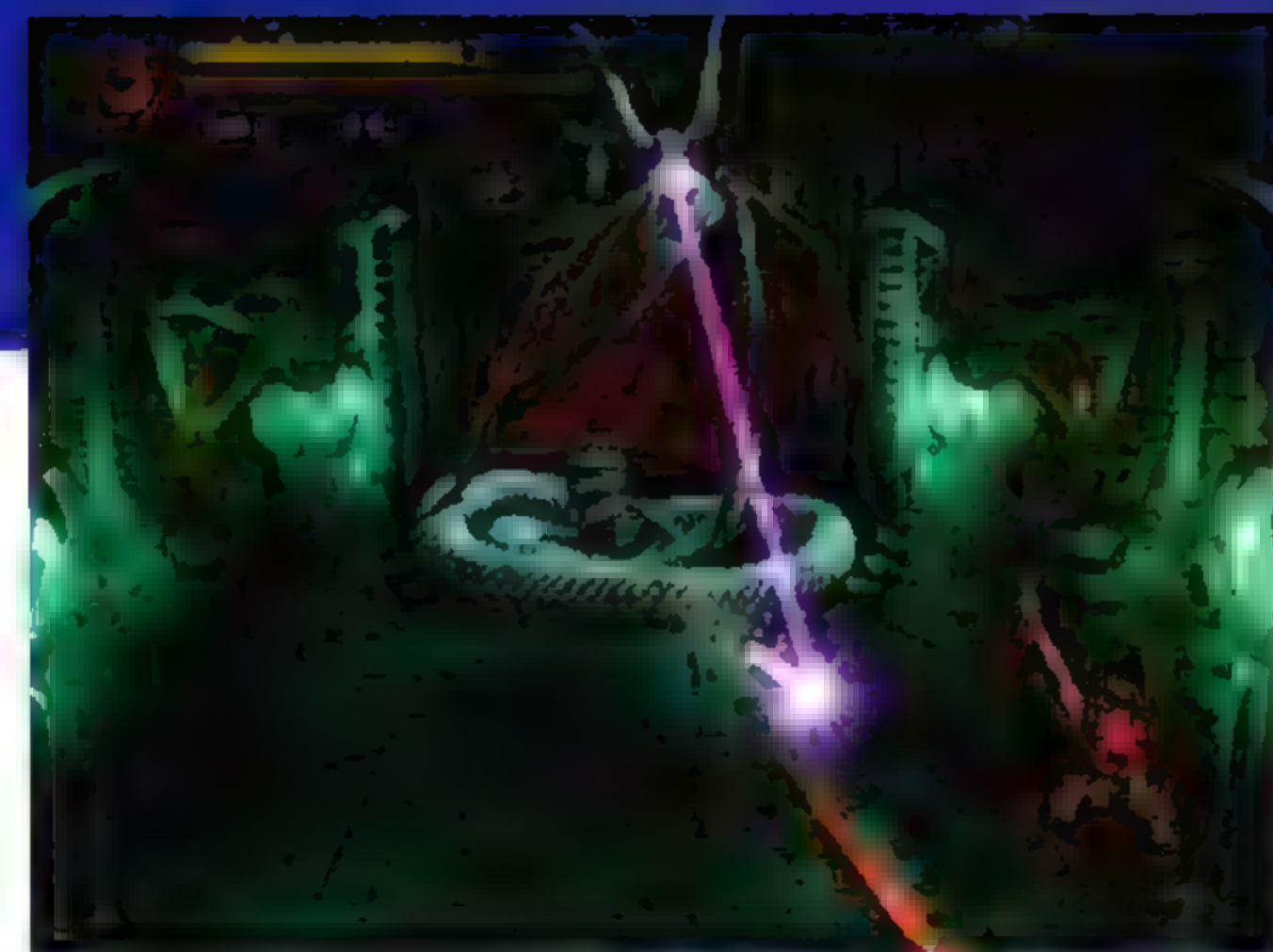
Bylo by nefér označit *Onimusha: Warlords* za *Resident Evil* se *Samurai*, i když to tak opravdu na první i na druhý pohled vypadá. *Onimusha* je totiž svěží pohled na žánr survival hororu a díky velmi detailním modelům postav, neuvěřitelným renderovaným pozadím a akčněji orientované hratelnosti by rozhodně neměla uniknout vaší pozornosti. Je to jedna z nejlepších PS2 her.

Ale popořádku. Příběh je unikátní kombinací skutečných a fiktivních událostí zasazených do feudálního Japonska v roce 1560. V roli Samanosuke Akechiho, mladého samuraje, a jeho kolegyně Kaede musíte očistit Japonsko od zlých démonů, zachránit princeznu Yuki a vrátit do své země mír jednou provždy. Ve hře dostáváte do ruky magické meče a jste obklopeni hordami té největší pekelné špíny. V průběhu hry musíte odhalit řadu tajemství, ale budete možná až příliš zane-



Vypadá to dobře: Grafika je vskutku fenomenální, rozhodně jedna z nejlepších na PS2.

prázdění svými novými hračkami a zabíjením nepřátel - každý démon, kterého se zbavíte, vám po sobě zanechá svou duši, kterou můžete absorbovat a použít energii na vylepšení svého arzenálu, doplnění energie nebo upgradování speciálních útoků. Čeká vás houf logických úkolů, které mají za úkol zpomalit akci, ale příliš se jim to nedaří. Akce je totiž



to nejlepší, co tady najdete. Budete pohlčeni atmosférou těsných uliček, kde na vás čeká nebezpečí za každým rohem.

Změnu k lepšímu určitě zaznamenáte v ovládacím systému, který byl pochopitelně převzat z *Resident Evilu*, ale vylepšen a optimalizován, takže nyní máte daleko větší svobodu pohybu. Samanosuke se pohybuje mnohem rychleji a plynuleji a především počas soubojů budete mít pocit, že už to lepší být nemůže - souboje jsou tak neskutečně zábavné, můžete vymýšlet řadu taktických manévru a účinně se pustit i do většího počtu nepřátel zároveň.

Pokud by tu nebyly menší problémy s kamerou a pocit, že fenomenální grafika stále trochu překonává hratelnost a že je hra kromě prostředí vlastně úplně stejná jako série *Resident Evil*, asi by nebylo co řešit. I v této podobě je to však výtečná hra, u které se budete skvěle bavit. ■

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

● GRAFIKA 9

Nádhera, první PS2 hry teď vypadají směšně.

● HRATELNOST 8

Skvělé souboje a nápaditý příběh.

● ŽIVOTNOST 6

Krátké. 5 - 6 hodin si ale užijete.

CELKOVĚ

Vzrušující a svižný survival horor.



Kouzla a čary: Nejsou tu zdaleka jen meče, nechybí i magie.

→ **VLASTNOSTI:** Nepříliš dlouhá zábava, ale o to svižnější a intenzivnější zábava ■ *Resident Evil* v medieval prostředí.

EPHEMERAL FANTASIA

Kdy sekýra není sekýrou?
Když je to kytara Bemani, jak jinak!

FAKTA DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI ■ CENA 1990 Kč ■ VYDAVATEL KONAMI

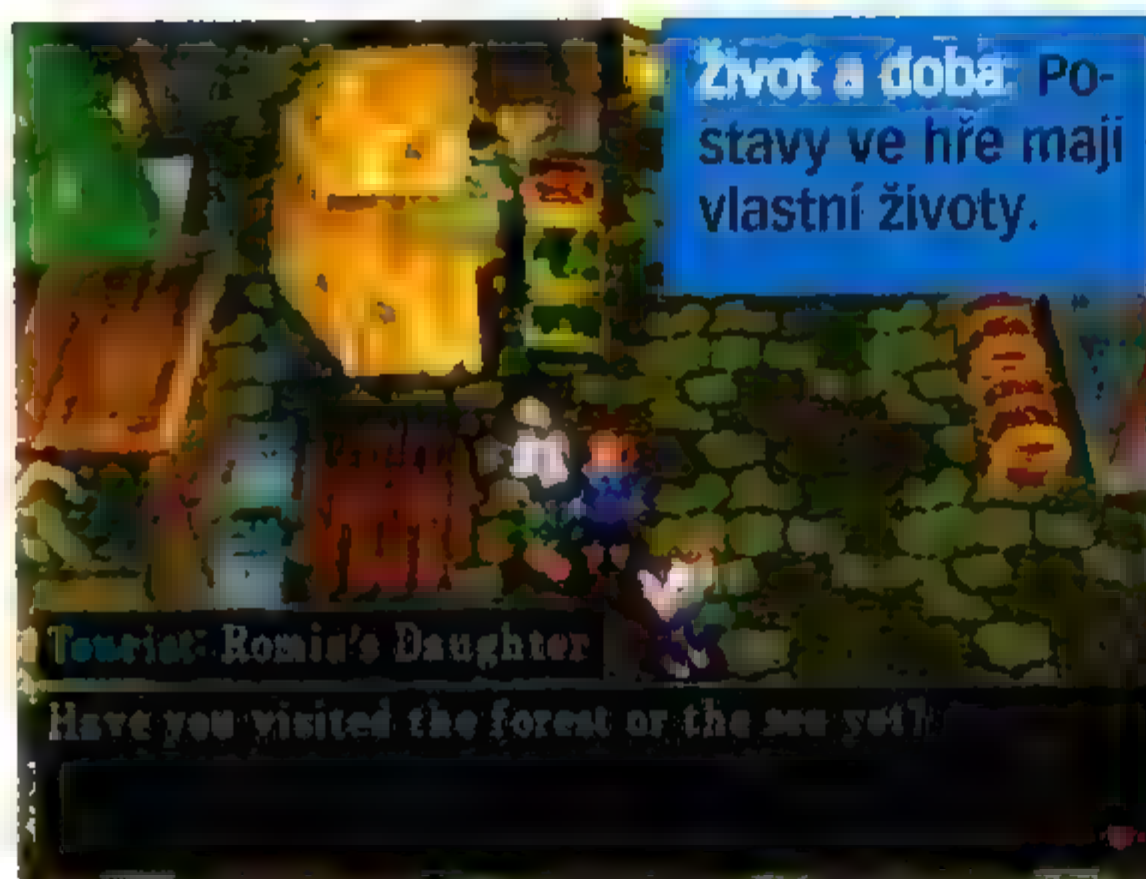


Žadne otázky. Na kytaru musíte parit jak Jimi Hendrix, jinak se na konec nedostanete.



V mnoha ohledech je *Ephemeral Fantasia* hluboce tradiční RPG. Fandové žánru jistě rádi uslyší, že tahové souboje, sbírání kouzelných předmětů, rozhovory s cizími lidmi, princezny v ohrožení a „drsný hrdina tvrdý jak diamant“ jsou na svém místě a ve správné fazoně. Takže v tomto ohledu je všechno důvěrně známé.

Nicméně *EF* se odlišuje zábavným, rozpustilým scénářem a ušlechtilou inovací hratelnosti. Protagonista Mouse - hudebník, z něhož proti jeho vůli udělali hrdinu - musí prokazovat své džemovací schopnosti, jen tak totiž postoupí ve hře dál. To se děje v bemaniovském stylu za pomoci rytmických testů, jež se objevují na obrazovce. Použí-



Život a doba. Postavy ve hře mají vlastní životy.

vání joypadu je v pohodě, ovšem naplno tyto části hry ožijí teprve tehdy, když sáhnete po konamiovské periférii ke *Guitar Freaks*. Jasně, budete vypadat trochu jako cvoci, ale za tu zábavu to fakt stojí - rozhodně to je něco jiného než ono vážné, zasmušilé páření, na které jsme u RPG zvyklí. K tomu si připočítejte jasně definovanou hrací arénu v podobě ostrova a komplikovanou dějovou zápletku a výsledkem je velice zábavný erpégéckový kousek s opravdovou hloubkou a vítanou porcí novátorství. ■

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Statečný pokus zachránit RPG z područí skřítků a kouzelníků.

7



Podezřelé nálezy. Barevná paleta možná vypadá hezky a jasně, ale je to zlo... varujeme vás.

UEFA CHALLENGE

Čekání na prvotřídní PS2 fotbal pokračuje. Další šance zahozena.

FAKTA DATUM VYDÁNÍ V PRODEJI ■ CENA 1990 Kč ■ VYDAVATEL INFOGRAMES



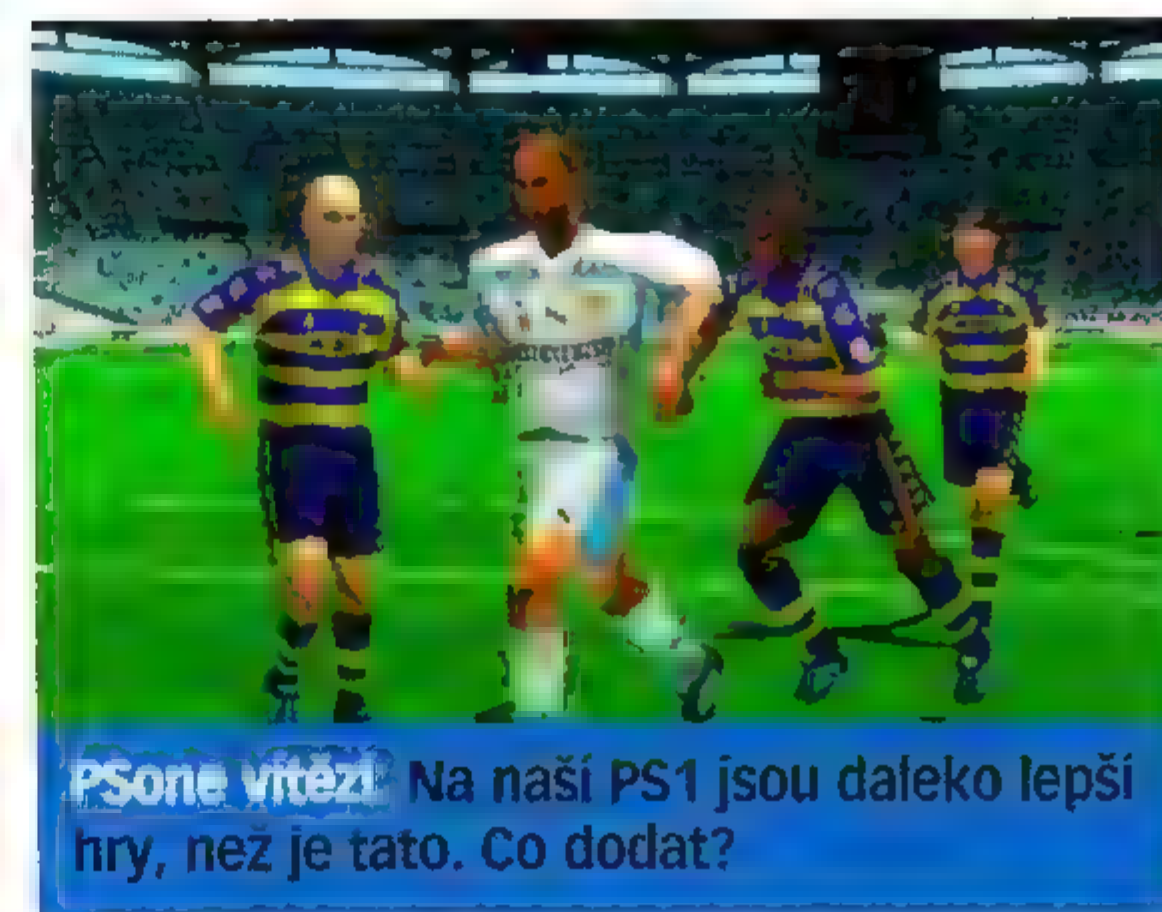
Vlastní gól. UEFA Challenge je ten nejhorší fotbalový simulátor, který jsme za dlouhá léta viděli.



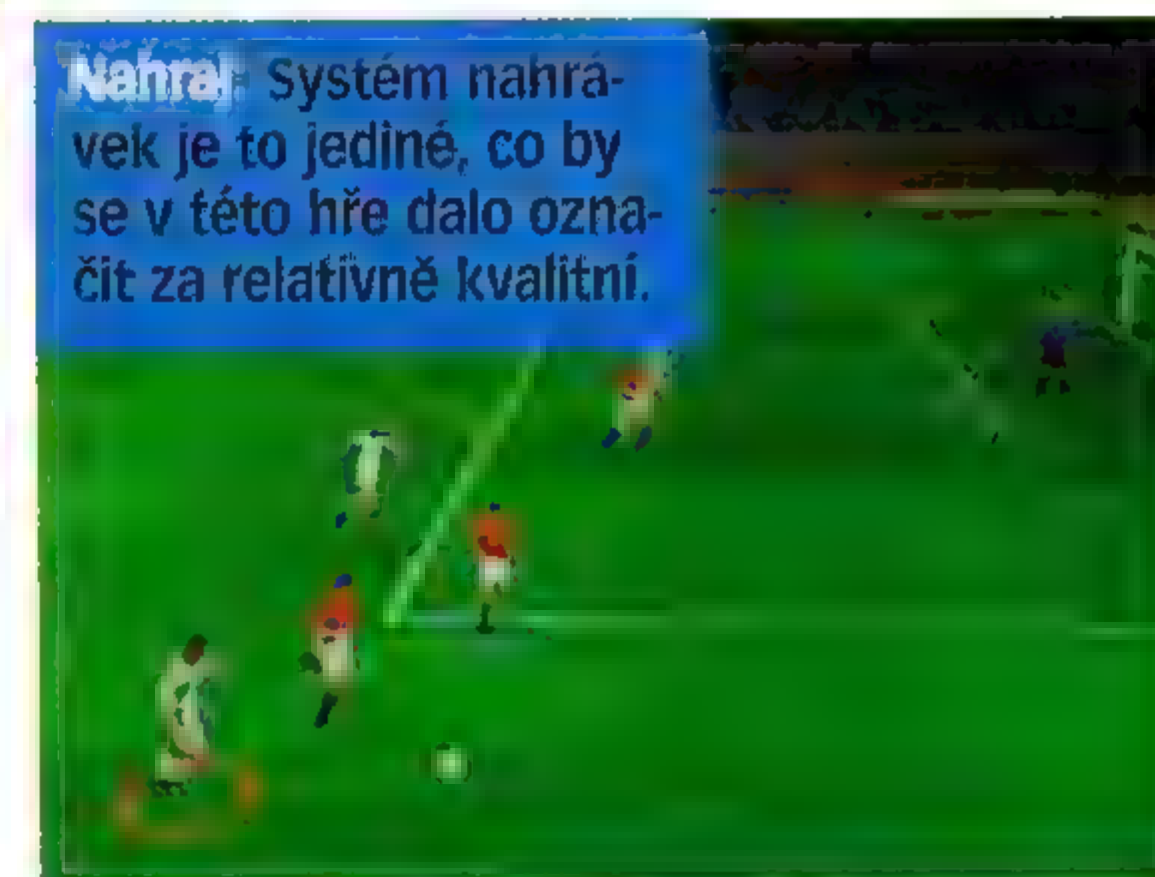
Pane Bože, nikdo nechce předstírat, že udělat dobrý fotbalový simulátor je něco snadného. Zachytit drama, náboj a čirou tvůrčí nepřed-

vidatelnost této nádherné hry je přímo nad lidský úkol. A spojit toto s dobrým ovládacím systémem je ještě těžší. Ale ať je to těžší sebevíc, nenajdete na zemi žádný důvod, proč by majitelé PS2 měli být za své oprávněné vyhlídky trestáni hrou, jako je tato.

Člověka naštvou už dlouhé loadingové prodlevy, ale to není nic proti tomu, co vás teprve čeká. Rychlost je šokující a jejím důsledkem jsou veskrze komické časové chyby. Hráči sebou po hřišti zuřivě zmitají jako zombie v šortkách a střely směřované na bránu záhadně opouštějí časoprostorové



PSone vítězí. Na naší PS1 jsou daleko lepší hry, než je tato. Co dodat?



Náhra. Systém nahrávek je to jediné, co by se v této hře dalo označit za relativně kvalitní.

kontinuum, aby se z ničeho nic objevily v brankářově náručí. Nicméně zbytek téhle *UEFA* je spíš tragický nežli komický.

Ovládání je naprosto k ničemu, v důsledku čehož si hráči přihrávají jako v té nejposlednější vesnické třídě a AI je natolik nedostatečné, že se nemůžete spolehnout na skórování ani před prázdnou bránou. A jako by tohle všechno nestačilo, ani tyče nejsou nakresleny pořádně! Mohla by to být celkem legrace, kdyby ovšem nehrozilo riziko, že někdo své těžce vydělané peníze opravdu vloží do takové hovadiny. Fotbal? Nádherná hra? V tomhle pojetí hodně ošklivá. ■

VERDIKT

Oficiální Český
PlayStation
Magazín

CELKOVĚ

Šokující fotbalový simulátor podle všech možných měřítek.

2

→ **VLASTNOSTI:** Roztočte bemaniovskou kytaru a oddžemujte ty lotry na smetiště dějin.

VLASTNOSTI: Hra nabízí slušný výběr týmů (přes 90) a stadionů (přes 15).

Pomsta čtenářů

I naše redakce se konečně vyrovnala s nástupem moderní technologie a po dlouhém přemlouvání kolegů technomaniaků z redakce **T3** si pořídila mobilní telefon. Ten příští měsíc zapneme a budete nám moci zasílat své krátké recenze, kritiky i dopisy formou SMSek. Skvělé, ne?



Zuřivci i tichošlápci, spojte se! Pište nám vaše kritiky, nejváženější čtenáři, máme vás totiž rádi.



Dopisový útok!
Je Lara příliš silná PS1?

TOMB RAIDER CHRONICLES

PSM32 10/10

Jiří Pavlovský

Není pochyb o tom, že během minulých let zaznamenaly hry *Tomb Raider* četné výkyvy v kvalitě. A to zčásti proto, že úchvatné momenty z předchozích verzí byly příliš řídké zastoupeny v rozsáhlých nových úrovních. A *Chronicles* je takový hit proto, že zde autoři tyto rozlehlé úrovně obětovali a soustředili se na všechny ty prvky, které z téhle hry činí úchvatnou konečnou verzi.

TREFA DO ČERNÉHO? DRIVER 2

PSM32 10/10

Andy Lowe

Recenze jsou důležité a většinou se vám to i daří vystihnout, ovšem myslím, že se potřebujete zaměřit více na konkrétní hodnocení hrátelnosti, životnosti a grafiky. Například grafika v *Driverovi 2* není ani náhodou 9/10. A taky byste při výpočtu konečného skóre měli skutečně brát v potaz všechny tři položky.

Jan Boušek
Slaný



Boušek: Kází grafika tuhle hru?



Přirozeně se snažíme být v konkrétních hodnocení

co nejobjektivnější, ale přesto máme

za to, že byste měl brát v potaz spíš to, co říkáme, než skóre jako takové. Vždyť právě funkční, byť místy chybová grafika v *Driverovi 2* může být vysoce efektivní. No a i z tohoto důvodu nebylo správné jednotlivé položky skóre prostě a jednoduše zprůměrovat - konečné skóre odráží náš celkový dojem ze hry, nikoli formulovitý výsledek univerzálně uplatňované matematické rovnice.

Vy píšete:

Píšu vám, abych vyjádřil své zklamání nad vaším zjevným zaujetím ve prospěch her *Tomb Raider*. Poprvé jsem znejistěl, když jsem četl recenzi *Final Fantasy IX* (PSM34) a zjistil, že jste ji ohodnotili 9/10, přičemž jste jeden bod ubrali za nedostatek originality. A proč jste tedy všem *Tomb Raiderům* dali 10/10? Vždyť přinejmenším poslední dvě hry zasluhují ze stejného důvodu tak maximálně 9/10. Ostatní čtenáři se mnou jistě budou souhlasit.

Jiří Filek
Praha

Nedávno jsem si koupil *Tomb Raider Chronicles* a nabyl jsem dojmu, že jste se museli zcvoknout. Mám první dva díly a trochu mě Lara začala nudit, tak jsem si ty další dvě nekupoval; ale pak jste mě, vy pitomci, přemluvili do *Chronicles...*

Tragédie spočívá v tom, že zhruba po třech sekundách si člověk připadá, jako by tu zatracenou věc hrál odjakživa a bez přestávky. No dobrá, pro jednu to bylo fajn, ale teď už se to jen opakuje.

Andrej Jirásek
Hradec Králové

Cože! Že jste dali *Tomb Raider Chronicles* plných 10/10?! Vždyť tahle hra se má k původnímu *Tomb Raiderovi* asi jako *Rocky* V k prvnímu dílu: prostě jen ždímání co nejvíce prachů. Já jsem si kvůli *Tomb Raiderovi* koupil PS1 a tato nová verze je fackou všem, kteří sérii zachovávali věrnost.

Filip Bláha,
Zasláno e-mailem

POSLEDNÍ SLOVO

Tak především, *FFIX* a *VII* jsou po dějové stránce prakticky totožné hry a u *TR Chronicles* ti typci od Eldosu alespoň zkusili něco jiného. A i když jsou možná některé hry v téhle řadě lepší než druhé, pořád všechny zůstávají o míle vpředu před ostatními hrami tohoto žánru. Uznáváme, srovnávat první díl s pátým vyznívá jasně, ale zároveň to také není moc fér.

TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASINS

PSM31 7/10

Al Bickham

Jedinou chybou je to, že se hra příliš neliší od originálu - nejsou zde žádné nové pohyby, triky, prostě jen spousta misí. Nicméně nemůžeme být na hru příliš přísní, protože navzdory všemu nabízí stále úžasnou zábavu.



Vy píšete:

Jak skvělí jsou ninjové? Ne, vážně? Jen na to pomyslete - jejich špičkové fyzické kondici se vyrovná pouze vytříbenost jejich intelektu: jsou tím nejsvrchovanějším příkladem toho, čeho všeho je schopen lidský jedinec, a to duševně, mentálně i fyzicky. A je smutné, že tahle hra ničemu z výše uvedeného nedokáže dostat.

Tenchu 2: Birth Of The Assassins není sama o sobě špatná hra, ovšem je zde spousta vážných chyb týkajících se ovládání. Uvážíte-li, že to je hra o preciznosti pohybu, pak je zarážející - a taky mě to dost štve - že v četných pasážích vaše postava z ničeho nic nevyšvitelně vyskočí a něco provede (udělá kotoul vpřed nebo do strany), aniž byste jí to přikázali. Tím tak často prozradí váš úkryt a hráč posléze působí poněkud trapně. Víte, jak to člověka štve, když najednou přijde vniveč několikaminutová práce nenápadného plížení k nepříteli.

Ani grafika nepředstavuje žádné zlepšení proti originální verzi. Je roztrpená, hranatá, občas trhavá. Někdy zničehonic zmizí celé zdi, a pokud stojíte příliš blízko k nim, máte pocit, že za



kamerou stojí pořádně nachmelený medvídek koala. Toto je neomluvitelně špatné. V *Metal Gear Solid* nic takového nevidíte, nebo snad ano?

Ale tím úplně nejhorším zločinem je koncept hrdinského ninjy - no tak, lidi, cožpak necítíte, jak skvělé by bylo hrát jednou lotra? Co vy na to? Ta FMV je ale skvělá...

Karel Císař
České Budějovice

POSLEDNÍ SLOVO

Vy asi osobně znáte nejdříveho ninju, že? Asi takového, jenž je výsostným příkladem toho, že lidské bytosti občas mohou projevovat své hrdinské sklony. No nic - pokud jde o problémy s ovládáním, nějak jsme je nezaznamenali. Chyby v grafice jistě jsou, ale příliš neovlivňují zábavu a stejně je to s konceptem - prakticky u každé hry se dá vymyslet tisíce prvků, které by tam ještě mohly být, ale podstatné je, zda je hra zábavná taková, jaká je. A *Tenchu 2* zábavná je.

BLÁZNŮV KOUTEK

NEBESKÉ PSM

Ano! *PSM* je ten nejnádhernejší časopis na Zemi. Jak dlouho to už děláte? Já a můj brácha máme dojem, že jste andělé z ráje Sony, seslaní na tento svět, aby ubohým pozemšťanům zprostředkovali konzolovou krásu a zábavu. Klaníme se vaší vznešenosti a líbáme vaše papírové nohy.

Daniel Čenský
Posláno e-mailem



Že vy nejste z této planety? Hmm. V každém případě jste tu alespoň na návštěvě. Kde jste proboha byl posledních pět let? Ale tak či onak, vraťte se prosím zpět, děsíte nás.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

PSM39 9/10

Lee Hall

Titul se hraje trochu jinak než *Tony Hawk's 2*: manuály tu mají významnější roli a taky se vám nepodaří, že byste hru začali hrát a okamžitě v ní excelovali, dokonce i když v *TH2* patříte k expertům. Například časování pohybů je odlišné a triky - byť jsou podobné a stojí na stejném ovládacím systému - jsou novou sadou hraček.

Vy píšete:

Nikdo nepopírá, že *Tony Hawk's* byla skvělá hra, ale nikdo taky nemůže tvrdit, že *Tony Hawk's 2* by bylo pouhé opakování. Já mám rád obě hry a už se nemůžu dočkat třetího dílu, jen ale nechápu, proč to u Activision museli celé zkopat tímhle *Mat Hoffman's Pro BMX*.

To je totiž tak dokonale pitomý úlet a vy jste mu dali 9/10, tedy úplně stejnou známku jako *Tony Hawkovi 2*. Přitom *Tony Hawk's* je dokonalá hra a *Hoffman* není nic víc, než ubohá imitace, obohacená o pár nových triků.

Nechci se nějak vychloubat, ale jakmile jsem se do hry pustil, okamžitě jsem v ní slavil úspěch - jen stačilo trochu upravit styl, a hned mi šly i ty nejšílenější triky. Jediný problém je v tom, že triky i skóre ani zdaleka nedosahují úchvatnosti *Tonyho*. V *TH2* šlo totiž získat skutečně úžasné skóre,

pokud jste ve správných místech přelétli rampu a trefili náležitě bonusy. Není žádná zábava dělat ty nejlepší triky, abyste získali nějakých 10 000 bodů.

Jarda Skořepa
Plzeň

Koho zajímá nějaké přibližné BMX. Pokud je na světě někdo, kdo si myslí, že kola jsou lepší než skejty, pak já jsem čínský bůh randy.

M. Matěj
Posláno e-mailem

POSLEDNÍ SLOVO

Já tuhle hru miluji, skoro stejně jako *TH2*. A pokud ji nemůžete vystát, pak bude možná chyba někde jinde. Ano, je zde těžší dosáhnout vysokého skóre, ale o to je to přece lepší. Můžete mi věřit, mně se tu vysokého bodového počtu dosahovat daří, a i kdyby to nešlo, přece nechcete hru hodnotit podle výšky skóre, kterého v ní dosáhnete!? A co se týče té druhé výtky, mě spíše zajímá hrátelnost hry jako takové, a ne to, co si o tom myslí moji kámoši. Mat i *Tony* jsou oba skvělí.

PIŠTE...

Alone In The Dark IV - lepší než *Resi* nebo jen kapka v moři? • *World's Scariest Police Chases* - skvělá hra nebo kopie *Drivera*? • *Evil Dead* - desně špatně, nebo desně dobře? • *The Simpson's Wrestling* - proč ji všichni kupujete? • Pište na adresu: PlayStation Magazin, P.O.Box 182, Praha 7, 170 04



MAGAZÍN PRO ŽENY?

Co jste sakra mysleli tím „změnit formát“? To jako bude váš časopis velkej 2 centimetry a širokej 1,5 centimetru? Nebo co? Nebo rubriku o sexu, tu bych ještě snesl, ale vaření, vyšívání, to teda NE a ještě jednou NE. Změna jména? Změna designu? Proč proboha? A že prý vás čte 96% holek, to bych teda neřek.

Jiří Moc, Český Brod

Tak konečně ti můžeme říci pravdu. Rubrika Ucho, ve kterém se tato informace objevila (PSM39) byla mystifikační rubrikou, ve které byly všechny zprávy vymyšleny. Pozorný a bystrý čtenář pochopil, že mají s realitou pramálo společného a snad se i zasmál. To byl náš cíl. Až do doby, než jsme dostali tvůj dopis. Takže Jirko, nic se neděje, PlayStation Magazín zůstane takový, jaký je, bude psán pro hráče. Nicméně pokud opravdu toužíš po rubrice o sexu, budeme o tom uvažovat - máš-li nějaký problém, rozhodně nám napiš!

PSM

TEKKEN STÁLE BODUJE

Chtěl bych se vás zeptat na tři věci. Znáte nějakou prodejnu nebo bazar, který prodává první díl Tekkenu? Dále mám pocit, že od doby, kdy byla na trh uvedena PS2, se kvalita her pro PS1

- **Tradiční pošta:** Oficiální český PlayStation Magazín, P. O. Box 182, 170 04 Praha 4
- **Vesmírná pošta:** janm@omegagroup.cz

Listárna

A jsou tu zas. Vaše názory, kritika, dojmy, pocity, zkrátka vaše dopisy. Napište nám i vy!

značně zhoršila. Zajímalo by mě, zda se bude zhoršovat i nadále a jestli firma Sony s výrobou her pro PS1 sekne. A poslední otázka - bude někdy na PS1 hra z PS2, třeba *Oni*, *Zone Of The Enders* atd.?

Pavel z Roudnice nad Labem

První díl Tekkenu je v prodeji ve zlevněné Value Edition ve všech dobrých prodejnách her. Pokud ho neseženeš, pošli nám inzerát, od příštího čísla začneme zveřejňovat vaše inzeráty.

Odpověď na další otázku je složitější - jak jsme již v minulých číslech informovali, celá herní branže očekávala s příchodem PS2 okamžitou smrt PSone. To se nestalo, co víc - konzola se prodává stále skvěle a lidé stále kupují hry jako o závod. Proto řada firem některé své týmy přesunula zpátky na vývoj pro PS1, ale zjevně bude nějaký čas trvat, než se opět dočkáme záplavy prvotřídních her. Do té doby se budeme muset spokojit se záplavou propadáků, které každý měsíc obohatí jedna či dvě kvalitní hry. Čtete naše recenze.

Předělávky her z PS2 na PS1 jsou spíše výjimkou a často k nim nedochází. Čti naše novinky a dozvíš se, jaké hry se chystají. PSM

DOPIS MĚSÍCE



Starší, ale fakt dobrá hra. Pavel je rád, že si je může zahrát.

AMERICKÁ KRÁSA

V první řadě vám chci říci, že je váš časopis absolutně nejlepší a všechny ostatní mu nesahají ani po kotníky. Studuji ve Spojených státech, PlayStation Magazín mi rodiče posílají z Česka a ve srovnání se zdejšími časopisy o PlayStation je daleko lepší. Život tady není snadný a PSM je jedna z věcí, které mi ho ulehčují. Každý měsíc nedočkavě čekám na zásilku z domova, a když konečně dorazí, mám na pár dní o zábavu postaráno.

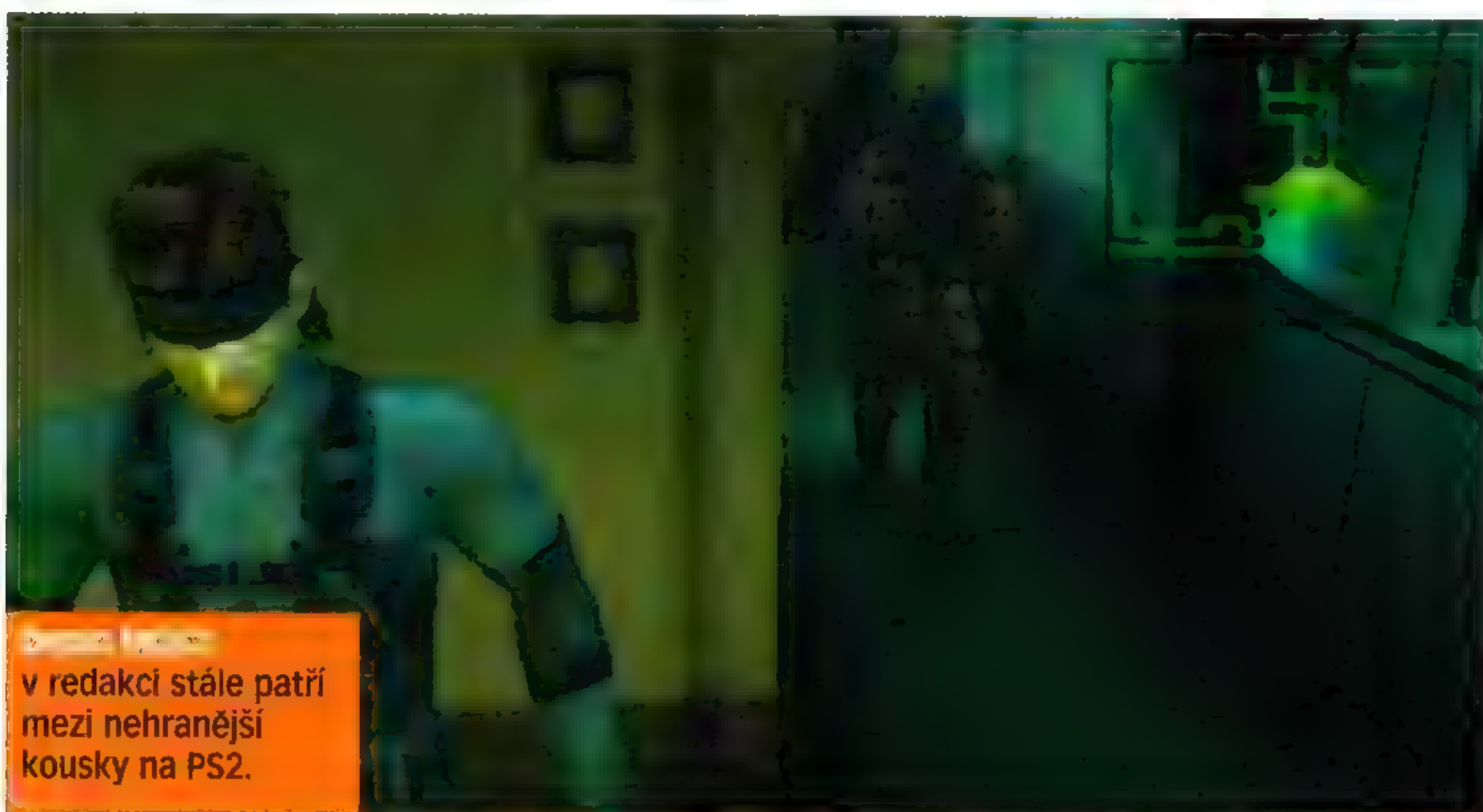
V posledních číslech si lidé stěžují na CD. Přál bych jim, aby žili daleko od domova jako já - zjistili by, že se dokáží radovat z věcí, které jiní považují za samozřejmé. Já sám jsem poměrně nový majitel PlayStation (vlastním ji zhruba rok) a vůbec mi nevadí, že na CD umísťujete i stará dema. Naopak, jsem rád, že mám šanci vidět, co jsem propásl.

Zdravím vás a přeji hodně štěstí a úspěchů. Totéž i všem čtenářům.

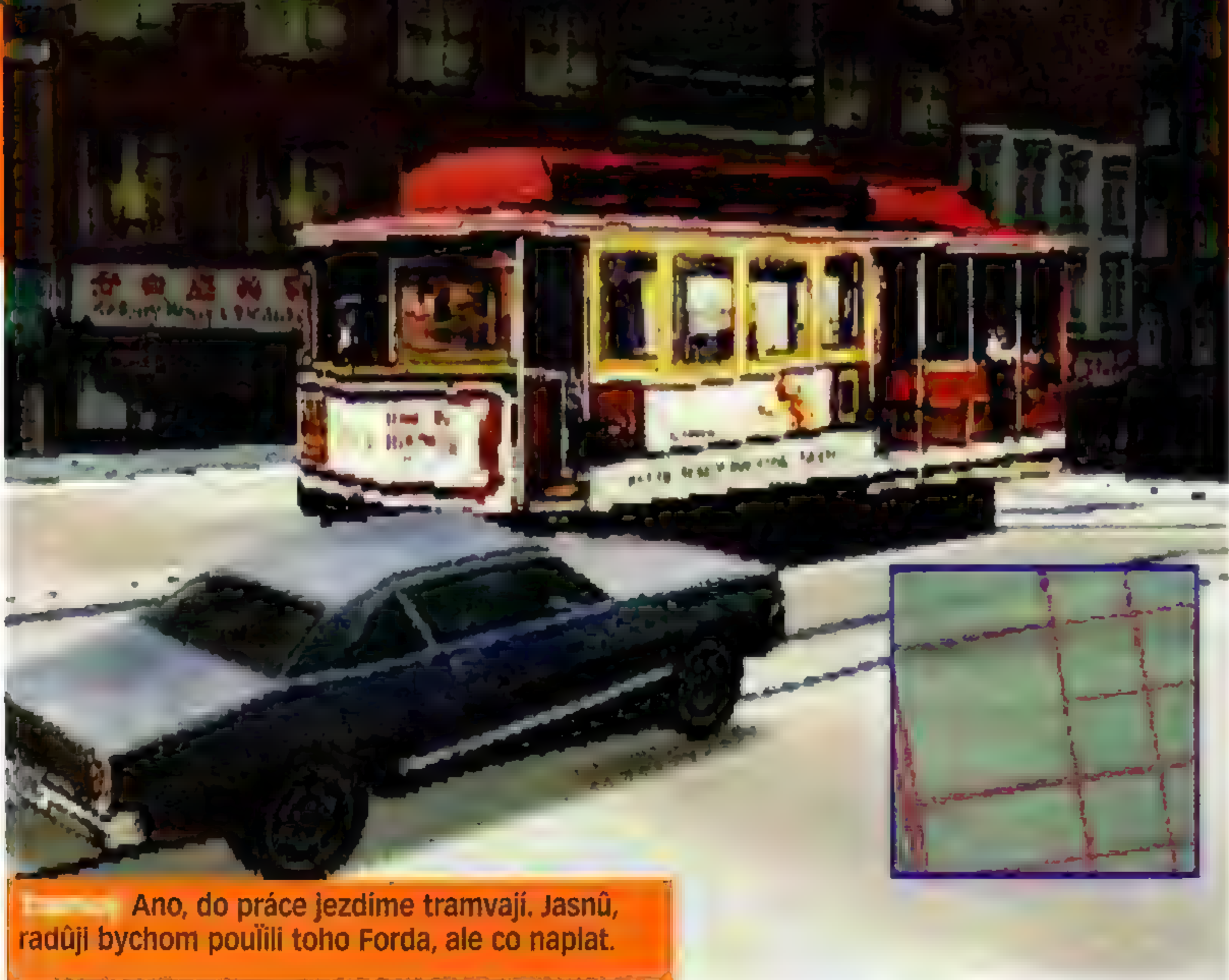
Pavel Drha

via e-mail z Ameriky

Díky. Opakujeme to každý měsíc několikrát - na CD umísťujeme každé nové demo, které je k dispozici. Ale zdá se, že život z PS1 nijak neuniká - stále se prodává více než dobře a úspěšně konkuruje novým konzolám. Z toho usuzujeme, že spousta lidí uvítá starší hry a pro všechny ostatní se snažíme přidat hodnotu nejen formou Ligy mistrů, ale i dalších plánů - v blízké budoucnosti na CD najdeš nové levely do řady her a spoustu dalších lahůdek. Jsme rádi, že se ti CD líbí, a slibujeme, že bude stále lepší. PSM



v redakci stále patří mezi nehranější kousky na PS2.



Ano, do práce jezdíme tramvají. Jasnu, raději bychom použili toho Forda, ale co naplat.

ZPOŽDĚNÍ

Váš časopis si kupuji, jen když mne zaujmou upoutávky na obale - u PSM39 jsem si přečetl informaci o novém designu, a tak jsem si pořídil i PSM40. Neudělal jsem chybu. Opravdu se vám povedl. Nejvíce se mi líbí nová rubrika Spravedlnost. Konečně někdo upozorňuje na takové kraviny, jako je *Batman Of The Future* a další.

Měl bych dvě otázky. Proč jsem nenašel PSM40 na stáncích v den, který jste anoncovali v PSM39? Do našeho stánku přišel skoro o týden později, proč musím tak dlouho čekat? A další věc - nemohli byste časopis prodávat i bez CD za nižší cenu? Některá dema jsou dobrá, ale některá starší se opakují a jsou mi na nic.

Honza z Ostravy

I my máme z rubriky Spravedlnost dobrý pocit, obzvláště díky zlostné odezvě od vydavatelů příslušných her, kteří pochopitelně nevidí podobné věci rádi.

Doufáme, že je to bude motivovat k lepším výkonům při vývoji. S distribucí PSM nebývají problémy, u PSM40 skutečně došlo k mírnému zpoždění, za které se omlouváme. Datum, které uvádíme, je skutečně závazné a většinou jej také dodržíme. Vzhledem k tomu, že tiskneme v Praze, je možné, že v některých odlehlejších částech republiky dochází k mírnému zpoždění, ale nemělo by být větší než jeden nebo dva dny. Doufáme, že další čísla dostaneš včas. CD je nedílnou součástí PlayStation Magazínu a neplánujeme ho prodávat i zvlášť. Doufáme alespoň, že tě uspokojí plánované změny v obsahu CD. **PSM**

ZAMČENO

Řeknu vám, co mě dokáže naštvat. Koupím si hru a zjistím, že je 90% věcí uzamčeno. Reklama na krabici se obvykle chvástá počtem úrovní, postav a okruhů, ale co je to platné, když máte přístup jen ke zlomku z nich? Dobrá, je

to motivace, ale co když nejsem tak dobrý, k čemu mi jsou zamčené postavy? Za své peníze chci odpovídající zábavu a to se bohužel často nestává.

Koupili byste si dům, kde byste měli přístup jen do koupelny a dál by vás pustili, jen kdybyste se stokrát osprchovali? Ne!

Já jsem příležitostný hráč a nemám čas věnovat hře sto hodin, abych se dostal ke všemu, co mě zajímá. Uznávám, že pro zkušené hráče to je dobrá věc, ale uvítal bych možnost odemknout všechno už na začátku.

Jožin z Kralup

Co? Jistě, některé hry jsou těžší a jiné lehčí, ale opravdu chcete hrát hru bez žádné motivace? Opravdu vás baví jezdit například v *Gran Turismu* a nevyhrávat? My máme pocit, že to nejlepší na hrách je právě to snažení pokořit hru a zvítězit nad ní. Odměna pak logicky následuje.

Například v Japonsku je dohrání hry otázkou cti, a proto obvykle v japonských hrách nejsou žádné cheaty. Hry z Evropy nebo Ameriky jsou kódy doslova prošívané - my soudíme, že si tím kazíte požitky. Pokud máte jiný názor, pak PSM poskytuje na svých stránkách diskretní servis. Napište Cheatovému taťkovi. **PSM**

PIŠTE...

- Od příštího čísla rozjíždíme Inzertní rubriku, máte-li tedy co prodat nebo chcete něco koupit, napište - bezplatně přijímáme inzeráty rozumné délky (tři čtyři řádky na počítači), samozřejmě nepripouštíme jakékoliv inzerování pirátských verzí, chipů apod. Pište čitelně!
- Dále nás zajímá váš názor na nový design PSM, nové recenze her a samozřejmě obecně cokoliv o magazínu či PlayStation. Pište!

DOPISY
Dopisy čtenářů



PAN ZLOST NEJKRITIČTĚJŠÍ DOPIS MĚSÍCE. PIŠTE!

PS2 VS. PS1

Každý, kdo píše dopisy do vašeho časopisu, si zaslouží zastřelit. Dovolte mi, abych vám ukázal, jak by se měl psát správný dopis: PS2 je jistě dobrá konzola, ale má jednu velkou chybu. Jak sami víte, je kompatibilní s PS1, hraje CD a DVD. Což je fajn, ale je mi to k ničemu. Vlastním CD přehrávač, vlastním DVD přehrávač a vlastním PS1. Proč bych tedy měl vypláznout skoro 20 tisíc za to co už mám? Nebylo by lepší prodávat jen levnější konzolu bez těchto serepetiček?

Jiří Dočekal, Mělník

Původní PlayStation také měla CD přehrávač a ty sis ji přesto koupil. Na světě je mnohem více lidí, kteří DVD nemají, než těch, kteří ho už mají. To, že ty už všechn tenhle luxus vlastníš, neznamená, že ho mají i všichni ostatní. Snaž se nebyť tak arogantní a sebestředný, je nás tu šest miliard...

PLIVNĚTE NA NÁS...

Něco vás naštvalo? Tak to hodejte na papír a pošlete k nám!

ZLOSTIMER

Vševěd z PSM

NEBOJÍME SE PRAVDY A ODHALUJEME ODPOVĚDI NA VAŠE NEJTEMNĚJŠÍ OTÁZKY..

Zajímalo by mne, zda je hra *Need For Speed Porsche Unleashed* tatáž jako hra *Need For Speed Porsche 2000*.

Honza, Mělník

Ano. Jde o totožnou hru, prodává se ve Spojených státech a v Evropě pod jiným názvem.

Slyšel jsem, že vyjde speciální datadisk pro *Tony Hawk's 2*. Je to pravda? Nebo vyjde až *Tony Hawk's 3*? Také bych si rád zahrál hru *Black & White*

a *Crazy Taxi*. Kdy se dočkáme?

Marek, České Budějovice

O žádném datadisku k *TH2* nic nevíme, v příštím čísle vám zato přineseme první informace a obrázky o třetím díle. *Black & White* byl odsunut a vyjde až v září, *Crazy Taxi* bohužel na PS1 asi nevyjde.

Kdy sakra začne vycházet ten PlayStation 2 Magazín? Už nám ho slibujete dost dlouho, nemyslíte?

Jirka z Brna

Stále žádné nové zprávy.

Děláme, co můžeme, snad se dočkáte v nejbližších měsících. Kdyby bylo na nás, už by vycházel.

Zajímalo by mne, jaké hry jsou nejhranější v redakci PSM?

Pavel Jelínek, Praha

Většinu času stále věnujeme *ISS Pro Evolution 2*, v posledních týdnech ale paříme i *World's Scariest Police Chases* a *The Italian Job*. Na PS2 pak samozřejmě *Gran Turismo 3*, co jiného.



GAME OVER

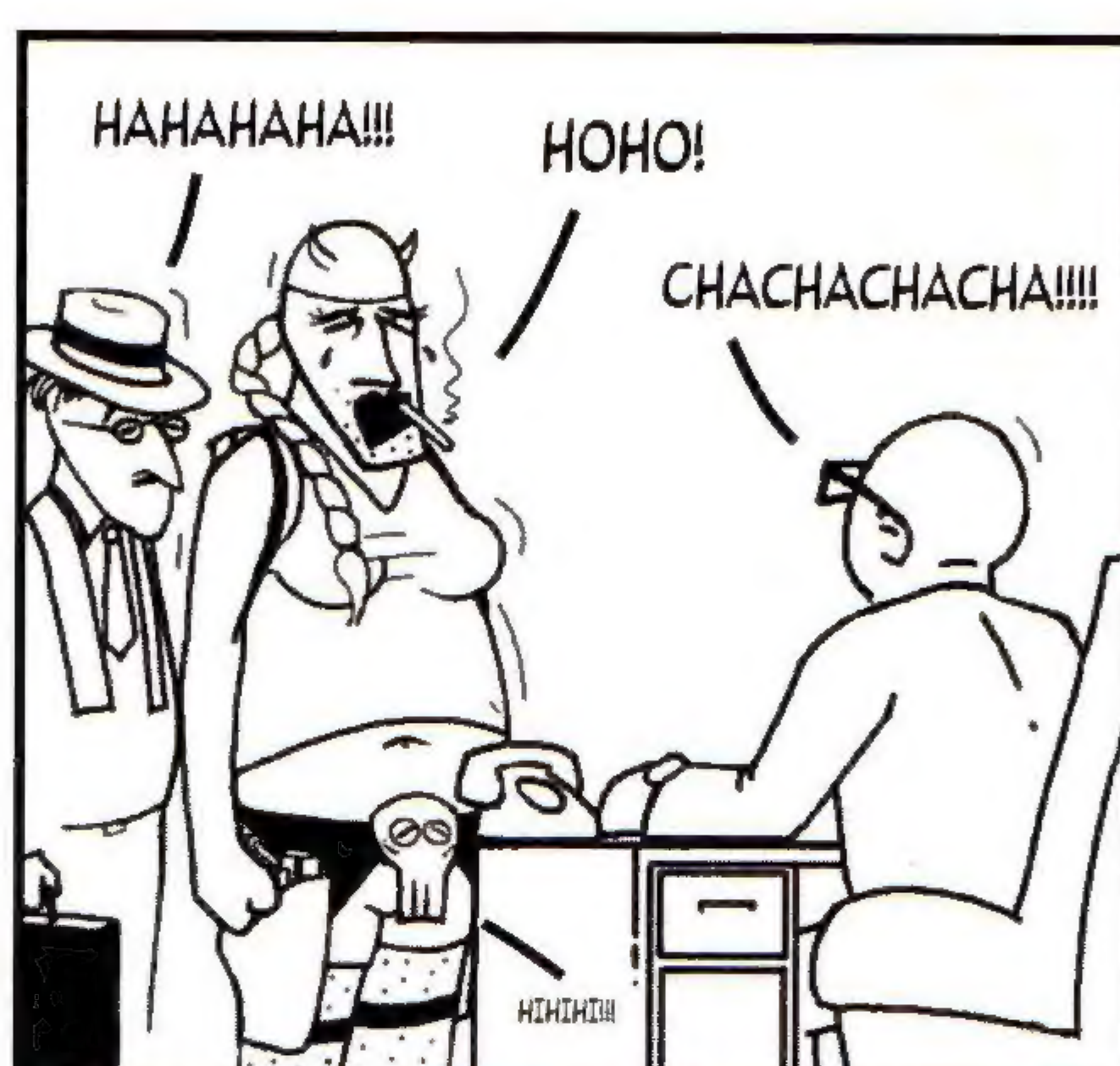
Za měsíc vás čeká...

Game Over

Text a ilustrace:
van Helsing



11.01



12.01

Za měsíc nás čeká

THE ITALIAN JOB

Naše exkluzivní recenze kombinace *Drivera* a modelu Mini Cooper.

Dále si prohlédnete obrázky z *Tony Hawk's 3* a *FIFA 2002*, dočtete se exkluzivní zprávy o hře *X-Men: Mutant Academy 2* a naučíte se vyždímat z PlayStation jen to nejlepší.

NEJLEPŠÍ RECENZE

Recenzujeme všechny nové hry - mj. *The Italian Job*, *Roswell Conspiracies* a řadu dalších.

NOVÉ ZPRÁVY

Kromě výše zmíněného také *Syphon Filter 3*, *Worms World Party* a řada exkluzivních odhalení nových her.

PROFI TIPY

Kromě tradičních cheatů a tipů také rozsáhlý návod na *World's Scariest Police Chases* a ještě něco navíc!

FORMULA ONE 2001 ● DAVE MIRRA REMIX

Jen na našem CD - Osm starých i nových hratelných dem - mj. i demo prvního dílu *Tomb Raider*, které se na našem CD nikdy neobjevilo! A samozřejmě se můžete proslavit v Lize mistrů a vyhrát hodnotné ceny!

TO VŠE V PŘÍŠTÍM PlayStation V PRODEJI OD 13. ZÁŘÍ



www.t3online.cz

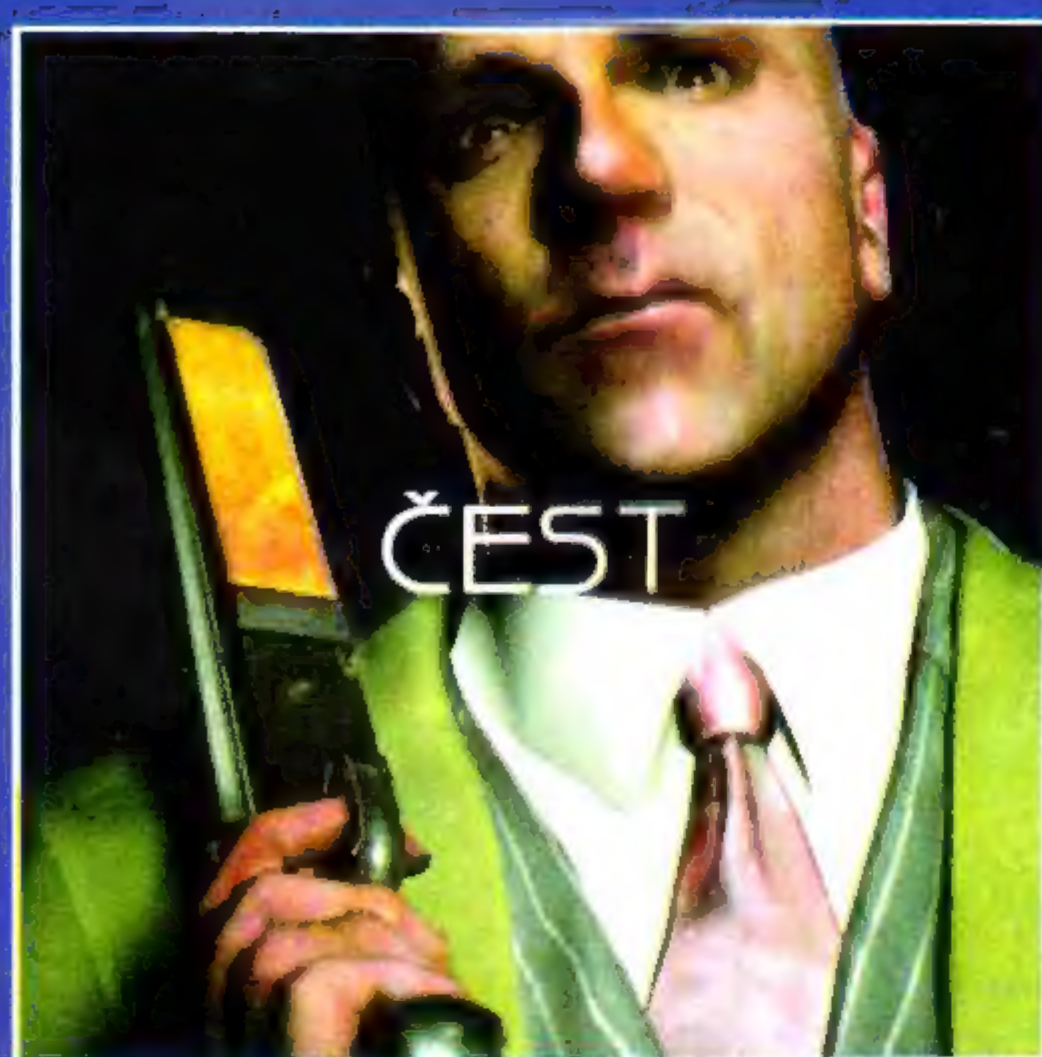
T3

HRAČKY PRO MUŽE

Made in
Japan
Speciál

Nové číslo
T3 vyšlo
2. srpna





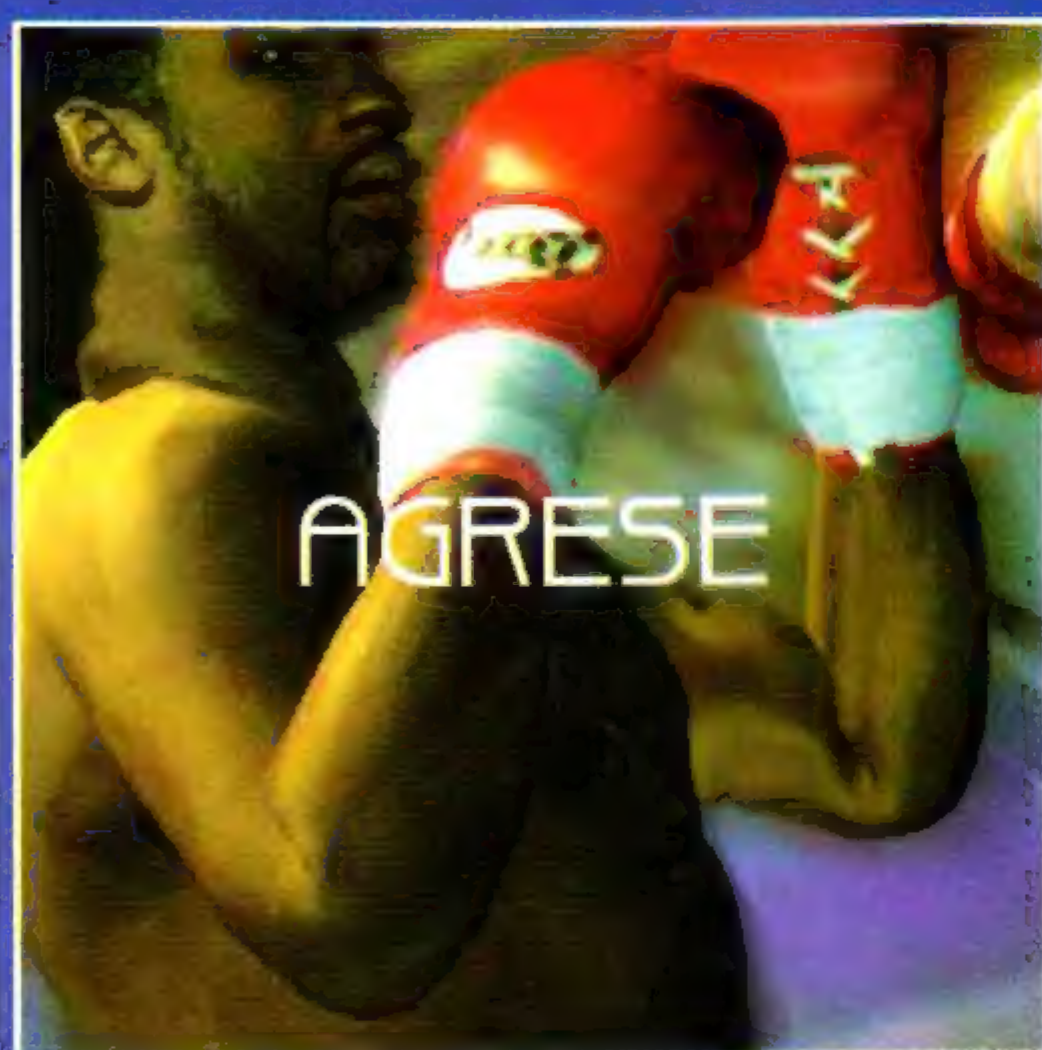
ČEST



STRACH



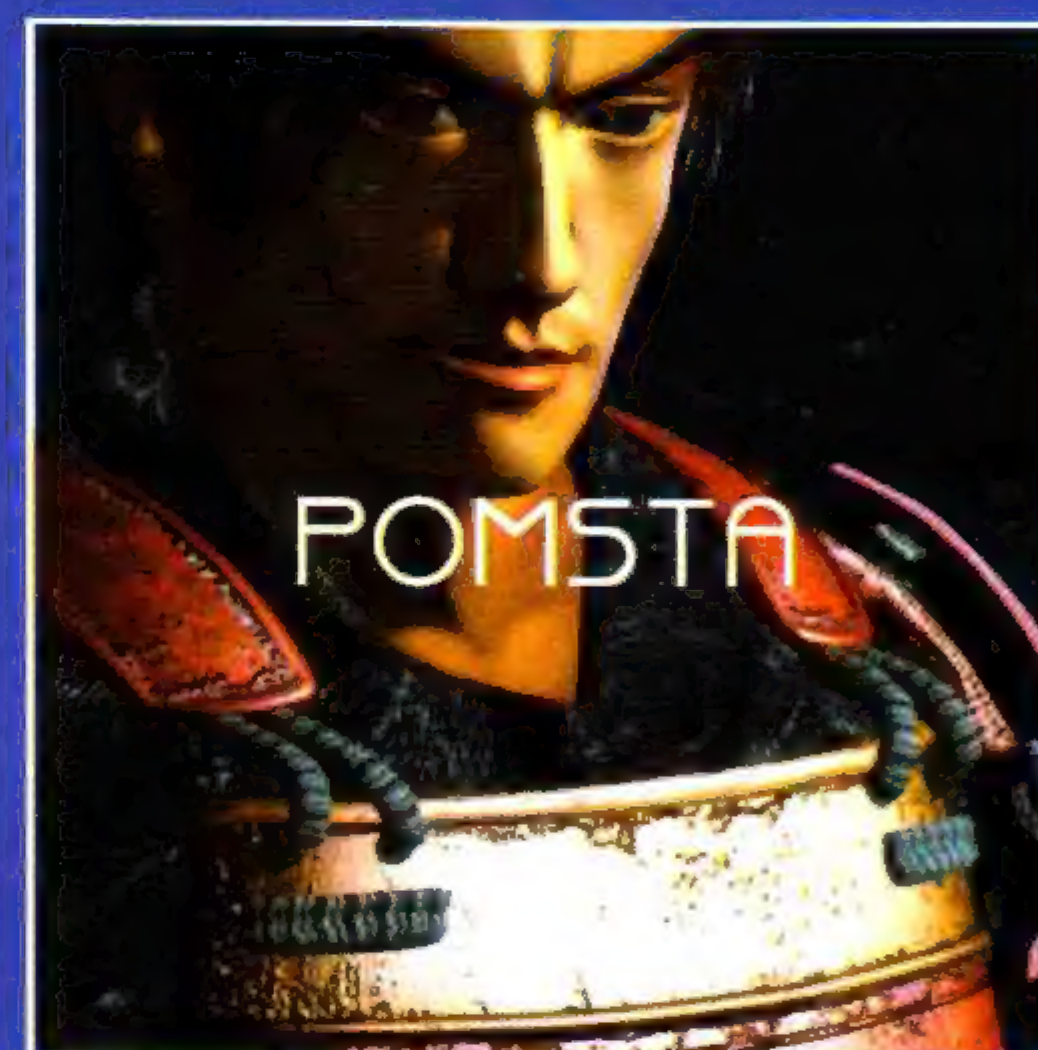
ODHODLÁNÍ



AGRESE



TOUHA



POMSTA



RADOST



FANTAZIE



SÍLA

Vítejte ve světě nefalšovaných emocí. Jeden jediný
magazín vás za nimi dopraví každý měsíc.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation®2 MAGAZÍN

Jediný PS2 magazín s hratelným DVD diskem. Nejaktuálnější novinky, nejupřímnější recenze.



Scanned by
PEPIKJS

[HTTP://PSMAGAZIN.BLOGSPOT.SK/](http://psmagazin.blogspot.sk/)